

INTRODUCCIÓN AL HORROR

El actual boom del terror nos atrae a un género en alza que convence incluso a los que no son lectores habituales de manga. El inicio de la publicación de *Uzumaki* de Junji Ito será un buen anzuelo para lectores y editores. **POR BREIXO HARGUINDEY**

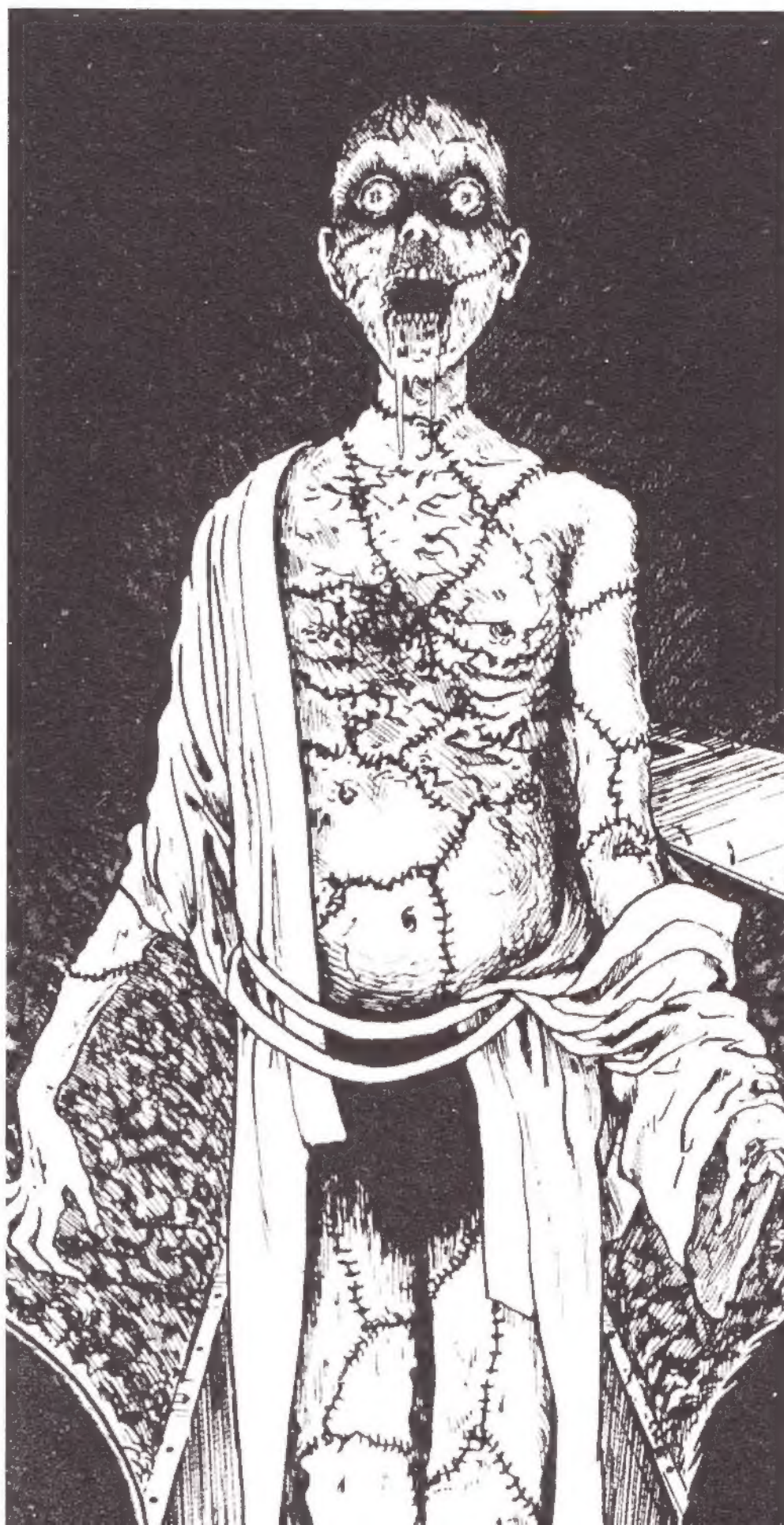
Shigeru Mizuki fue el maestro fundador del manga de horror en la década de los 60. En su obra *Yurei ikka* (La familia fantasma), iniciada en el *Shonen Magazine* en 1959, Mizuki presentó a su personaje más emblemático: Kitarô. A lo largo de sus aventuras, este niño fantasma se enfrenta a monstruos y espectros con la ayuda, entre otros, de un ojo omnisciente y autónomo que, aunque posee extremidades, se aloja ocasionalmente en su órbita izquierda. Las aventuras de Kitarô se extenderían en la misma revista con una serie propia, *Ge ge ge no kitaro*, publicada entre 1965 y 1969. El universo de Kitarô enlaza con el folklore sobrenatural del Japón tradicional, sobre el que Shigeru Mizuki ha llegado a escribir un *Diccionario de espectros*.

Sin embargo, sería su inmediato sucesor, Kazuo Umezu, quien protagonizaría la emergencia masiva del manga de horror en los años 70, coincidiendo con un boom mundial del género. Kazuo Umezu se apartaría del estilo cartoon de Tezuka en favor del más realista del *gekiga* y despojaría al género de sus elementos folklóricos para establecer las bases modernas de influencia cinematográfica.

Precisamente, en paralelo al periodo en que Umezu realizó sus obras mas reputadas -*The Drifting Classroom* (72-74) y *My Name Is Shingo* (82-86)-, la editorial Hibari Shobo desarrollaría una industria del manga de horror inspirada en el cine de serie B. Fundada en la post-guerra, la editorial Hibari se caracterizaba por sus adaptaciones pirateadas al cómic de películas desde *Disney* a *Harry el sucio*. En esta generación destacarían autores como Shinichi Koga, Kouji Sugito (pionero del horror de monstruos) e Hideshi Hino, a quien entrevistamos en las páginas siguientes.

En la segunda mitad de los 70, el discurso del manga de horror fue nuevamente renovado por influencia del fenómeno *ero-gekiga*, una versión violenta de la pornografía conocida, en su versión más extrema, como *ero-guro*, cuyos dos representantes más conocidos son Kazuichi Hanawa y, sobretodo, su discípulo Suehiro Maruo, bien conocido en nuestro país. El tratamiento del cuerpo en los géneros pulsionales, el horror y el porno, los han situado de manera intermitente en la diana de la disciplina censora permaneciendo durante mucho tiempo asociados al underground.

Precisamente, en los 90, los editores de manga comercial intentaron renovar su atrofiado mercado apropiándose de elementos hasta entonces reservados al underground, fenómeno que el crítico Kure Tomofusa calificó ingeniosamente de "Garotique". De este modo, Kodansha licenció series de mayor o menor interés como *Parasite* de Iwaaki Hirohi y *Gamakuran* de Yoji Fukuyama hasta dar con la serie cumbre en términos de calidad, *Dragon Head* de Minetaro Mochizuki, publicada en España por Ediciones Glénat. La editorial Shogakukan le dio la réplica contratando a Junji Ito, uno de los escasos autores dedicados completamente al género del horror, cuya serie *Uzumaki* será novedad de Planeta en el próximo Salón del Manga. ■



Uzumaki

HIDESHİ HINO

EL TERROR POST ATÓMICO

Un autor cuya obra sigue inédita en España pero que en Japón, como en el resto del mundo, está considerado como uno de los maestros del cómic de terror. Con casi cuarenta años de carrera a sus espaldas, sus tortuosas imágenes y perturbadoras historias son un punto de inflexión en este género. ENTREVISTA DE J. M. KEN NIIMURA

En realidad no nos enfrentamos a un autor japonés si nos atenemos a los datos. Su lugar de nacimiento es Manchuria (China), en el año 1946 pero de aquello no conserva recuerdos. Hideshi fue un niño post nuclear que "hacía dibujos como todos los niños". De adolescente decidió ser director de cine pero tuvo que abandonar la idea ante la imposibilidad de encontrar una cámara de 8 mm. "En clase dibujaba en los cuadernos escenas de las películas que me gustaban, como *Rashomon* de Akira Kurosawa o *Seppuku* de Masaki Kobayashi. Un compañero pensó al verlos que se trataban de cómics, así que me enseñó alguno que había dibujado él mismo" y así descubrió el arte barato con mayor semejanza al cine. No obstante, no publicará su primera novela gráfica hasta los 32 años. Desde entonces, trabaja incansablemente y suma más de cuatrocientas obras publicadas. Marcamos un número de teléfono en Japón e Hideshi Hino contesta al aparato.

Estás considerado junto a Suehiro Maruo (*La sonrisa del vampiro*) como uno de los maes-

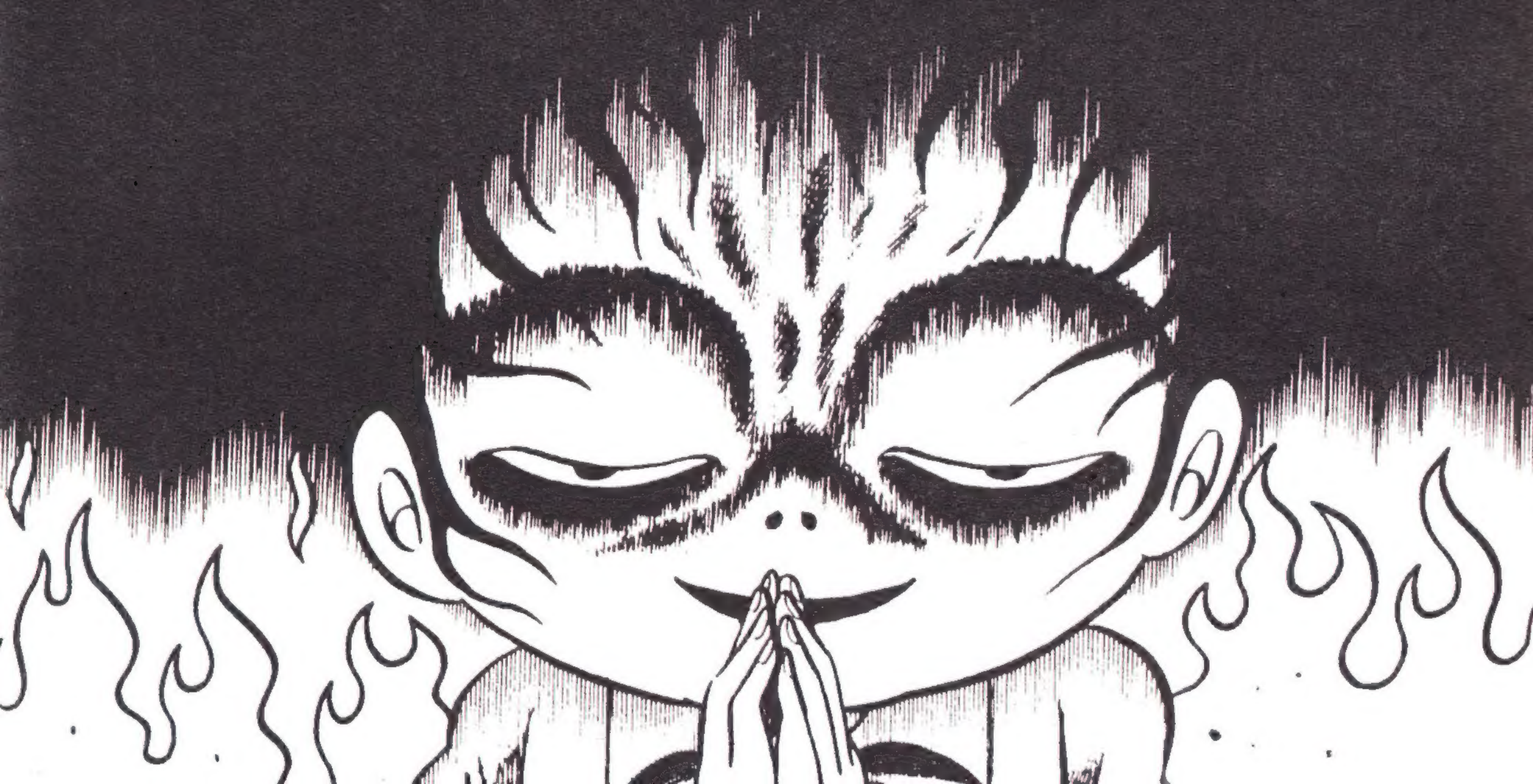
tros del manga de terror. ¿Qué crees que diferencia tu obra de la del resto de autores que cultivan el género?

Mis mangas están inspirados en los recuerdos de mi infancia, y por tanto configuran un mundo muy personal. Con el tiempo me he dado cuenta de que sólo puedo hablar de mí mismo, así que en mis obras en el fondo hablo de mí y de mis experiencias, y eso de por sí marca toda la diferencia.

A lo largo de tu carrera, ¿a qué autores crees que has influenciado?

No creo que haya influenciado a ningún autor posterior a mí, pero sí que es cierto que ahora que hay muchos autores japoneses que trabajan con obras de temática de terror, todos dicen estar influenciados por mí, ya que mis obras les supusieron un fuerte shock cuando las leyeron de pequeños. De entre los jóvenes, sigo la obra de Junji Ito, que me parece un gran talento.

Hablando de terror, ¿qué lo define para ti?



El terror clásico japonés se basa en historias de espíritus y fantasmas, y es algo que no me interesa demasiado. Para mí el terror se presenta cuando algo altera la normalidad del día a día, y está más relacionado con la parte oscura de cada uno, así que trato de reflejar una deformación de esto en mis cómics.

LA CIUDAD ESTÁ MUERTA, ¿PARA QUÉ PREOCUPARSE?

Aunque sus obras no han sido publicadas en España, Hino sabe que hay ofertas en curso y manda un mensaje a sus futuros e inminentes lectores: “*cuando haya algún manga en las librerías, me encantaría que le dieran una oportunidad*”. Es más, confiesa que España es el país que más le fascina de Europa pero que “*lamentablemente aún no he podido visitar*”. Autores como Naoki Urasawa (*Monster*) o Junji Ito (*Uzumaki*) están siendo editados por Planeta de Agostini Cómics mientras que la obra de Maruo aparece en Glénat y Otakuland, esto demuestra el interés de las editoriales -y por tanto del público- en este género.

Cuando descubrió que el cómic existía, ¿qué autores atrajeron tu atención?

Un dibujante que me influenció cuando era pequeño fue Shigeru Sugiura, que dibujaba historias cómicas y cuyo estilo traté de imitar. Al cabo del tiempo me di cuenta de que esto no me gustaba y fui probando sucesivamente diferentes géneros sin acabar de encontrar ninguno que me satisficiera. Para cuando me gradué en el instituto, dibujaba con algunos compañeros de clase en un fanzine y uno de ellos me prestó *El hombre ilustrado* de Ray Bradbury. Fue una obra que me fascinó, que representaba un mundo de liberación y concesiones que no conocía hasta el momento. Y de su lectura comenzaron a surgir ideas con las que, esta vez sí, me sentía a gusto.

“Ahora hay muchos autores japoneses que trabajan con temática de terror y todos dicen estar influenciados por mí, ya que mis obras les supusieron un fuerte shock cuando las leyeron de pequeños aunque yo no creo que les haya influenciado”.

¿Qué tenía la obra de Bradbury para desatar en ti todas esas reacciones?

La verdad es que no tengo una explicación lógica para esto, simplemente me surgieron ideas sin más. Tengo recuerdos desde que tenía un año de todo lo que ocurría a mi alrededor, imágenes de paisajes, o la figura de mi padre con su cuerpo tatuado (lo que me trae de nuevo al *El hombre ilustrado*): todo eso salió a la vez con la lectura de ese libro.



The Multicolored Breeze

No ha sido hasta después de treinta y siete años de carrera que comienzas a ser reconocido en el extranjero. ¿Por qué obras te gustaría ser descubierto por el público no iniciado?

Mis tres obras de mayor calidad y que más aprecio son *Panorama Of Hell*, *Red Snake* y *Zouroku no kibyou* (La enfermedad de Zouroku, esta aún por publicar en Estados Unidos). Hago mucho trabajo de encargo porque necesito vivir de esto, en el que lamentablemente no doy el cien por cien. Si así lo hiciera siempre, sería como dar mi vida por ello. Sin embargo en estas tres obras sí que me empleé a fondo realmente, y tras cuatro cientos títulos dibujados, al menos estas tres puedo mostrarlas con orgullo.

Participaste en la ambiciosa obra conjunta Comix 2000 editada por L'Association. ¿Qué te pareció la oportunidad de publicar con otros autores de todo el mundo?

Este ha sido el primer proyecto en el que trabajo directamente para un editor extranjero, así que fue para mí muy excitante y divertido. El hecho de verme junto a otros autores me dio una idea muy precisa de la diversidad de géneros y las múltiples posibilidades



del cómic hoy en día, y la verdad es que estoy muy contento por ello.

¿Tienes algún proyecto entre manos? ¿En qué obra estás trabajando?

Ahora mismo no estoy serializando ningún cómic para ninguna revista. Estoy considerando el comenzar a trabajar en cuentos ilustrados, quiero experimentar con un medio diferente al del cómic, utilizando el color como una herramienta más y construyendo un mundo a través de imágenes que no estén condicionadas por las viñetas. Tengo mucha curiosidad por ver el resultado.

BELLEZA ATROZ EN LA PANTALLA

¿Cuáles crees que son las razones del reciente boom del cine de terror asiático en Occidente?

El horror japonés es un género para el gran público, que interpreta sus temáticas desde un punto de vista nuevo y que, efectivamente, es distinto del americano al que acostumbrábamos a ver siempre. Pero tampoco tengo mucha idea del por qué de su éxito. Yo he sido siempre un espectador asiduo del cine de terror americano, pero para mí la película más terrorífica jamás hecha es el *Frankenstein* interpretado por Boris Karloff, que habla en definitiva de un tema tan humano como son los miedos cotidianos, sobre lo que yo también trato de hablar en mis obras: no le veo sentido a contar historias de miedo sin más.

Si desde pequeño siempre soñaste con ser director de cine pero te dedicaste al manga, con el tiempo has llegado a realizar algunas películas de vídeo. ¿Qué crees que comparte el lenguaje del cómic con el del cine?

En un manga lo más característico es el estilo de dibujo del autor, que es reconocible a primera vista. Sin embargo, dado que en el cine se toman imágenes partiendo de la realidad, es más difícil reconocer al autor que esté detrás únicamente a través de la imagen. Aquí al autor se le discierne a través de los contenidos y la manera de tratarlos.

¿Crees que le aporta algo a tu trabajo en un medio y en otro?

El cine a mi trabajo en cómic, realmente creo que nada, porque para mí las películas y el cómic son cosas completamente diferentes y pienso de manera distinta cuando hago uno u otro. Por el contrario, quizás mi manera de enfocar el cine puede ser algo distinta de lo habitual partiendo de mi trabajo en el cómic. Las películas las planifico exclusivamente partiendo del storyboard, ya que para mí lo primordial es pensar en imágenes, y más tarde añadir las palabras.

Tu película más conocida, *The Guinea Pig: Flowers Of Flesh And Blood*, narra la historia de una joven a la que tras ser secuestrada se le administra una droga que convierte todo el dolor en placer y así, es torturada hasta la muerte. Fue objeto de una gran controversia en Estados Unidos al ser confundida con una snuff movie de verdad...

Sí, esta película la realicé cuando comenzó el boom del vídeo doméstico en Japón. Teníamos un presupuesto muy escaso y el productor nos pidió hacer una película lo más barata posible. Se me ocurrió entonces la idea de producir un falso snuff movie, que tanto revuelo estaban causando en Estados Unidos en aquella época. Así, todo comenzó con la posibilidad de qué pasaría si se rodara una snuff movie en Japón...

Otros directores han adaptado tus mangas al cine, como la reciente *Jigoku Kozo* (El muchacho del infierno) ¿Qué marca la diferencia entre las versiones de celuloide y las de papel?

Hasta el momento se han hecho seis adaptaciones de obras mías, con sus muchas diferencias con el manga original. Ahí la base de la película es el guión del cómic que he escrito yo, pero desde el momento que se pasa a cine lo considero obra del director, por lo que trato de no intervenir ni de exigir nada salvo que se me pida expresamente. ■

LAS FRONTERAS DE LA NOUVELLE MANGA

Hoy en día diferenciamos tres grandes mercados de la historieta en el mundo: el japonés, el norteamericano y el francés. Cada uno de ellos representa a un género: el manga, los cómics y la BD. POR FRÉDÉRIC BOILET

Basándonos en el origen geográfico y los criterios comerciales, esta categorización se explica en parte por razones históricas (hasta la mitad de los años 80, los tres mercados han evolucionado por caminos separados, sin apenas cruzarse), y ese fenómeno no se da, hasta donde sé, en ningún otro medio de expresión. La pintura, la novela, el arte contemporáneo, el cine son *de facto* considerados como universales. Más allá: la producción cinematográfica de Hollywood no se confunde con un género fijado que pueda ser bautizado como *movie* y pretenda además definir de una vez por todas el *cine americano* en su conjunto.

En historieta, por tanto, se definen manga, cómics y BD comparando su lado más mercantil. Y a ello se prestan del modo más obvio: cuando son comerciales, los tebeos japoneses, americanos y franceses presentan una enorme acumulación de fórmulas, estereotipos y referencias fáciles de identificar e inventariar, tanto a nivel de guión como de dibujo.

En sus compartimentos estanco, manga, cómics y BD han llegado a oponerse entre sí al punto de dividir a los lectores: en Francia, los otaku del manga y los fans de la BD están siempre listos a enfrentar a los dos géneros.

Sin embargo, desde que nos alejamos de la industria del entretenimiento y observamos la evolución de la historieta de autor, nos damos cuenta de que las diferencias se difuminan a la postre: si bien las series estereotipadas y diseñadas no atraen más que al público respectivo de manga, cómics o BD, parroquianos y nostálgicos de los códigos y tics de género, los álbumes innovadores,

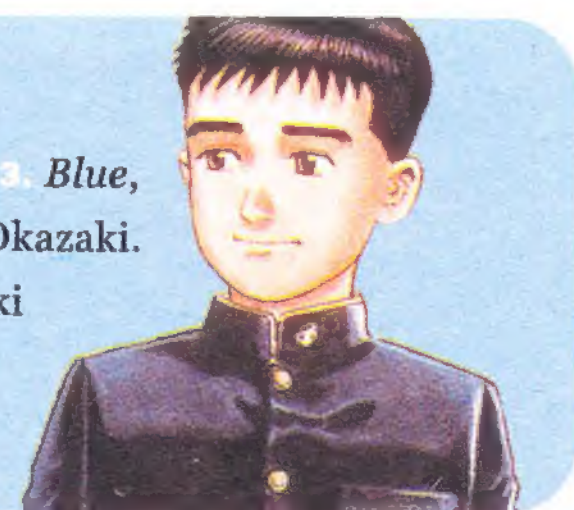
todo sutileza, de la japonesa Kiriko Nananan (*Blue*), del americano Craig Thompson (*Blankets*) y del francés Fabrice Neaud (*Journal*) parecen aptos para ser leídos y apreciados igual por los amantes del manga que por los del cómic o la BD. Del mismo modo por especialistas y por neófitos. Con el mismo placer por japoneses, americanos o franceses.

En realidad, la frontera que separa historieta comercial de historieta de autor me parece más nítida que aquella que dividiría manga, cómics y BD. Es esta convivencia, es preciso hallar una cierta conciencia de la universalidad de la historieta de autor, la que busca expresar el movimiento Nouvelle Manga.

La Nouvelle Manga se compone de unas cuantas creaciones publicadas en el mundo entero: *La espinaca de Yukiko*, aparecido simultáneamente en Francia y en Japón en 2001, además de en otros cuatro idiomas a día de hoy o *Mariko Parade*, en colaboración con Kan Takahama y publicado actualmente en cuatro idiomas. Es también un sello que comparten desde ahora seis editores, Casterman, Ego comme X, La Boîte à Bulles en Francia, Ohta Shuppan en Japón, Ponent Mon en España, Fanfare en el Reino Unido y los Estados Unidos, para presentar ante los lectores del mundo, dejando de lado orígenes geográficos y asuntos de género, las creaciones o las traducciones en varias lenguas de lo mejor de la historieta internacional, de los álbumes de maestros reconocidos como Emmanuel Guibert y Jirô Taniguchi a aquéllos de jóvenes autores como la francesa Vanyda o el japonés Little Fish. ■

LOS 10 MANGAS MÁS INFLUYENTES según Bollet

1. *Munô no Hito*, de Yoshiharu Tsuge.
2. *Barrio Lejano*, de Jirô Taniguchi.
3. *Blue*, de Kiriko Nananan.
4. *En la prisión*, de Kazuichi Hanawa.
5. *Pink*, de Kyôko Okazaki.
6. *Tonari no Onna*, de Yoshiharu Tsuge.
7. *Miyamoto kara kimi e*, de Hideki Arai.
8. *Kinderbook*, de Kan Takahama.
9. *Kodomo no asobi*, de Q-ta Minami.
10. *Shinkilali*, de Murasaki Yamada.



夏 冬 春 秋 季 風 水

KAN TAKAHAMA & VANYDA ENTRE TOKIO Y PARIS

Ambas son jóvenes autoras que, siguiendo los pasos de Boilet, buscan una mutación entre el cómic japonés y el europeo que puede ser una anécdota, un truco comercial o una vía de escape para alcanzar cierta internacionalidad. ENTREVISTA DE ELENA CABRERA

Vía email y gracias a ágiles intermediarios y traductores las autoras, con obras publicadas en España por Ponent Mon, han respondido a un cuestionario que nos permite compararlas y, a la par, diferenciarlas.

¿Cómo y cuándo decidiste adscribirte al movimiento Nouvelle Manga?

Kan Takahama: En la primavera de 2002, cuando vi por primera vez a Frédéric Boilet. Estaba de acuerdo con sus opiniones, así que decidimos hacer algo juntos y de ahí nació *Mariko Parade*.

Vanyda: Cuando La Boîte à Bulles, mi editor francés, me propuso reeditar *L'immeuble d'en face* (El edificio de enfrente), me habló de ponerle un prefacio al álbum y pensé en Boilet, cuyo trabajo me fascinaba y quien, además, amaba esa obra. Yo soñaba con formar parte de la Nouvelle Manga. Me dijo que si yo me sentía cercana a ese movimiento, ya podía adherirme.

¿Crees que tiene similitudes con el Dogma, la Nouvelle Vague u otros colectivos cerrados?

Kan Takahama: No creo que sea un movimiento cerrado, aunque muy pocas personas se han adherido, porque en Japón casi no se dibuja en el sentido de lectura occidental y las editoriales piensan que no serían aceptadas por el público. Sólo tenemos en común el servirnos del ordenador.

Vanyda: Dogma tiene unas reglas muy exactas, estaría más próxima a la Nouvelle Vague, ya que es un colectivo que pretende desmarcarse de lo que se ha hecho durante años en la producción para gran público tanto en BD como en manga.

¿Nouvelle Manga es para ti un término artístico o un término comercial?

Kan Takahama: No tengo con-

ciencia de nada en especial, si es comercial o artístico, no lo debo decidir yo ahora, sino los críticos dentro de 30 años.

Vanyda: Artístico. Boilet ha creado este movimiento para romper con la imagen negativa del manga en Francia y con la prácticamente inexistente imagen de la BD en Japón, poniendo en contacto a dibujantes con intereses comunes. Ésta no es una actitud de editor, sino una actitud de autor.

¿Comprendes bien la cultura francesa?

Kan Takahama: No demasiado. Es divertido tener contacto con franceses desde la perspectiva del extranjero.

¿Comprendes bien la cultura japonesa?

Vanyda: Estoy estudiando la lengua japonesa desde hace cuatro años pero jamás he estado en Japón. Ya es bastante difícil comprender la cultura propia, además, siendo mi padre laosiano, yo tengo una cultura un poco mestiza. Es más bien la cultura asiática, en general, la que me interesa.

¿Piensas que existe alguna conexión visible entre el cine y tus cómics? ¿Cuál sería?

Kan Takahama: Cuando yo ideo una historia o una secuencia, considero importantes la velocidad (el trabajo de cámara) y la música (el *soundtrack*). Supongamos la escena interior de un coche, corriendo a gran velocidad con la música puesta a tope. Dentro de mi cabeza intento llevar la secuencia como si fuera una película. Dependiendo de lo que esté sonando, puede cambiar el sentido de un diálogo.

Vanyda: Las películas de Agnès Jaoui o Cédric Klapisch, introducen en el guión una galería de personajes y su vida diaria que plantea paralelismos con los de mis historietas, el modo de observar las situaciones, relaciones, diálogos... Asiáticas,



La casa de enfrente de Vanyda



como *Mother* de Nobuhiro Suwa, *A scene at the sea* de Kitano, *The Hole* de Tsai Ming-Liang o *Chungking Express* de Won Kar Wai me han impresionado por su narrativa (muy lenta) o sus imágenes (planos fijos mudos). Estas películas además me impresionan por su *asiatismo*. En ellas encuentro las características físicas o psicológicas de mi padre, de origen laosiano, algo bastante inquietante.

¿Cuáles son las claves de la narración del manga?

Kan Takahama: Es una pregunta difícil, pero tal vez la clave sea que se trata siempre de llegar a los sentimientos del lector. Hay muchos manga que, a pesar de tener dibujos pobres, consiguen sacudir el corazón hasta los límites del dolor.

Vanyda: Yo no conozco bien los códigos del manga. Lo que me interesa es cómo se desarrollan sus historias en muchas páginas con menos viñetas por página de las que usamos en la BD, donde en 46 páginas se hacen necesarias muchas viñetas por página para poder contar ciertas cosas. El encuadre, el juego de las tramas y del blanco y negro es algo que me atrae también.

¿Es la vida cotidiana un filón inacabable de historias o por el contrario crees que su abuso pueda ser pernicioso?

Kan Takahama: No hace falta estar demasiado preocupados por eso. Por ejemplo, ¿y si dibujamos la historia de un tipo que dentro de la vida cotidiana sufre alucinaciones? Ray Bradbury es un ejemplo de ciencia ficción a lo bestia, pero sus historias tienen mucho de cotidiano. En vez de ponerte límites, hay que crear un escenario en el que te encuentres cómodo.

Vanyda: Lo cotidiano es una fuente inagotable de historias, por poco que sepamos ponerlo en un guión. Mis historias se alimentan de mi experiencia, pero también de la observación. Lo que vivo, pueden servir potencialmente para una historieta. Esta práctica puede ser para mi entorno, que se reconoce en mis cómics sin haberlo pedido. Para no repetirme, me asocio con guionistas, como en *L'année du dragon*, con un autor amigo, F. Duprat. ■

Traducción de Kan Takahama: Alberto Fonseca Sakai.

Traducción de Vanyda: Carolina León.

KAN TAKAHAMA PREGUNTA A VANYDA

A pesar de ser tan bajita y mona, tienes esa imagen de tipa dura. Yo últimamente estoy de bajón, no consigo dibujar nada y me pongo a llorar. Cuando me ocurre eso, o me pinto las uñas, o paseo un rato... Tú cuando estás bloqueada, ¿qué es lo que haces para relajarte? No sabía que tenía un aire de chica dura, quizá es porque soy tímida... Cuando no me sale nada, me pongo a ver series para adolescentes en la tele (como *Dawson crece* o *Smallville*), tomo un baño o salgo a pasear a librerías especializadas. Como trabajo en un taller con otros tres dibujantes, no me siento completamente sola frente a la página en blanco.

VANYDA PREGUNTA A KAN TAKAHAMA

¿De pequeña soñabas con ser dibujante? Si es así, ¿la realidad es tal como la soñabas? Si no es así, ¿tardaste mucho en decidirte a serlo? La gente me decía que valía para ser dibujante, pero yo quería diseñar vestidos de novia; me alegro de no haberlo hecho porque habría estado siempre con un gran sentimiento de inferioridad! Una noche de borrachera a los 21 me puse a dibujar, por divertirme, unas caricaturas en un papel que había por ahí tirado. A un amigo le gustó y me convenció para que fuéramos a un editor. Pero no estaba decidida, por eso es una sensación extraña aunque tengo la impresión de que no podré vivir de los cómics. Pero también he perdido mucho por culpa de esto. No me enamoro ni tengo desengaños, como le ocurriría a una chica normal. Eso ya lo he perdido. Me siento envejecida.

EL MANGA QUE VIENE

Siete apuestas seleccionadas teniendo en cuenta las opiniones de los críticos Breixo Harguindey, Genís Puig de Misión Tokyo, J. M. Ken Niimura, Luis J. Menéndez, Marc Bernabé, Micko y Amiram de la editorial Ponent Mon y la redacción de TRAMA.

Hoy manejamos con soltura, a pesar de su dificultad, nombres como Junji Ito, Suehiro Maruo, Katsuhiro Otomo, Naoki Urasawa, Akira Toriyama o Rumiko Takahashi. El año que viene, o el siguiente, nuevos héroes asaltarán conversaciones, weblogs, mostradores y recomendaciones en nuestro país. Éstas son las apuestas de TRAMA, adelantándonos al qué dirán.

NAMI AKIMOTO Aunque es hoy una completa desconocida en España, todo apunta a que se convertirá en la nueva diva del *shojo* (para chicas), como en su día fueron Yuu Watase o Naoko Takeuchi, gracias a las dos obras que Norma piensa publicar: *Ultra Cute* y *Gemelas milagrosas*.

USAMARU FURUYA Nacido en Tokyo en 1968, debutó con la sorprendente *Palepoli* en Garo, revista nacida en el 64 como estandarte del tebeo adulto o *gekiga*, en 1994, saltando de la pintura al manga; en sus propias palabras, "intenté llevar los fundamentos del arte a la creación del manga": un cómic de cuatro viñetas propio de la historieta japonesa (el *yon koma manga*): introducción, desarrollo, inflexión y conclusión (*ki-shou-ten-ketsu*). Formado en artes escénicas, interpretación, pantomima y danza aplica sus estudios al manga con humor surrealista, terror y comicidad. Ponent Mon le publicará.

IOU KURODA Tiene 33 años y se estrenó en el 93 con *Ka, nanten, kuma, touasa*. Partiendo de personajes con vidas corrientes, Kuroda introduce elementos que desquician las historias. Argumentos caóticos y vertiginosos marcan su ritmo narrativo y definen su dibujo, valgan de ejemplo obras tan conocidas como *Sexy Voice And Robo* o *Nasu*, pronto editadas por Ponent Mon. También es destacable *Kuro fune*, que saldrá en Casterman bajo el título *Un été Andalou et autres aubergines* (Un verano andaluz y otras berenjenas).

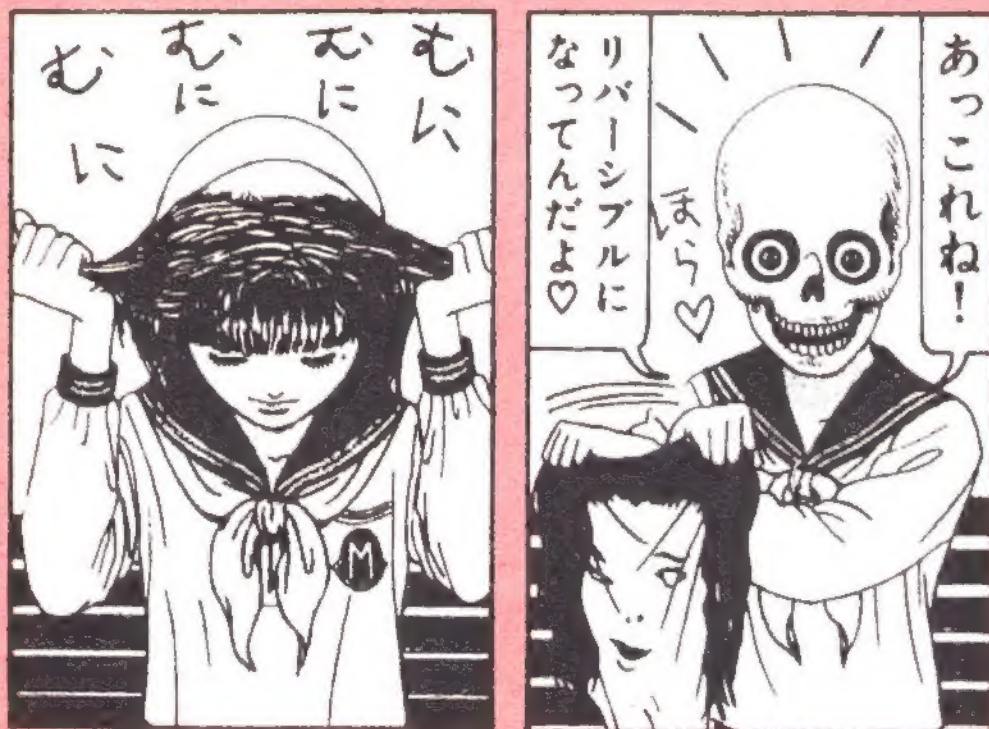
KIRIKO NANANAN Nananan es la última apuesta de Ponent Mon, que edita este mes *Blue*. Siguiendo la estela de Murasaki Yamada y su continuadora Kyôko Okazaki, aborda los sentimientos y la sexualidad femenina. En 1993 publica *Hole* en Garo. Sensible y realista, su mirada sobre la juventud japonesa es de una ternura

no exenta de crueldad. De dibujo claro y contrastado, reconocible por la alternancia de primeros planos de caras, siluetas u objetos fuera de encuadre.

EIICHIRO ODA Nada menos que 2.600.000 vendió *One Piece* en su primera edición, un manga *shonen* (para chicos) que en 1997 impulsó su carrera. Eiichiro Oda es, con Masashi Kishimoto o Ken Akamatsu, un nuevo talento tras los pasos de Katsura, Takahashi o las CLAMP. Nacido en 1975, reconoce en Akira Toriyama y Dragon Ball sus principales influencias.

JUNJI ITO *Uzumaki*, que publica Planeta DeAgostini este mes, es la obra que le abrirá la puerta a nuestro mercado al último autor en reinventar el género de terror. Con Junji Ito es fácil pensar que se repetirá el caso de Maruo o Taniguchi, y que del más absoluto de los olvidos se pasará a la sobreexplotación de su material. Al tiempo.

YOSHIHARU TSUGE No estamos hablando de una joven promesa —nació en el 37— pero sí de un nombre que, como Tatsumi, es y será reivindicado. Es uno de los que abanderaron el manga serio y publicaron en los primeros años de Garo. Su dedicación a la literatura se evidencia en su forma de narrar. Tsuge posee los derechos de sus obras y, debido a que está pasando por una enfermedad, ningún editor ha conseguido publicar su importantísima obra *Muno no hito* (El hombre sin talento), una de las mejores del cómic mundial. ■



Usamaru Furuya

MAZINGER

www.tiendasmazinger.com

"SIN JUEGOS NO HAY FUTURO"

OURENSE
C/ Progreso, 89-91
Galerías Proyflam, Local 10A
32003 Galicia
988 250659

VIGO
C/ Torrecedela, 9
36202 Galicia
986 44 16 84

ACORUÑA
C/ Barcelona, 93B
15010 Galicia
981 27 70 93

OVIEDO
C/ Silla Del Rey, 15
33013 Asturias
985 25 54 49

GIJÓN
C/ Mieres, 14
33208 Asturias
984 19 38 42

www.planetacomix.net

TODOS los cómics A TU ALCANCE

- _ Especialistas en venta por correo _
- _ Más de 10 años de experiencia _
- _ Líderes de ventas en la red _
- _ La web de cómics más visitada del país _
- _ También disponemos de tienda en:
C/ Castillejos, nº 272, 08025 Barcelona
(Metro Sagrada Família)
- _ Atendemos pedidos por correo ordinario

cosmic@bcnred.com tlfno: 934 36 30 37

Cómic
Star Wars
Muñeco militar
Muñecos
Merchandising
Cine
Libros
Música

NUDO

NACHO CARMONA, DE DREAMERS.COM

NOS ENTERAMOS DE CÓMO FUNCIONA DREAMERS

Continuamos interrogando a los personajes claves de la industria del cómic en nuestro país en esta sección llamada Nudo, justo en medio de la trama. Muchas personas desconocen quién hay detrás de ese megasite llamado Dreamers.com.

Creada en noviembre de 1996 por Nacho Carmona con la intención de ser *"la comunidad de fans del mundo del cómic más importante de Internet en habla hispana"*, Dreamers cuenta con 10.000 usuarios registrados y 40.000 visitantes únicos al día (unos 5 millones de páginas vistas al mes), una importante tienda on line y los foros más influyentes de la escena. ¿Por qué se mantiene? ¿Cómo funciona? ¿Qué significa? Su creador intenta saciar la curiosidad de TRAMA.

¿Qué esperabas de Dreamers cuando lo montaste hace ocho años?

Nunca imaginé que pudiera acabar siendo un sitio tan gigantesco e importante, entonces la idea de ganarse la vida con esto era realmente absurda. Pero vi que mediante simples cuestiones técnicas podíamos dar salida a un mundo de creatividad que antes sólo se podía imaginar en los fanzines. Hace cuatro años teníamos una empresa con oficina en Barcelona y el futuro pintaba muy distinto con el boom de Internet y todas aquellas mandangas. Hubo semanas en las que por dinero Dreamers pudo entrar a formar parte de grandes corporaciones que después se han ido al garete.

Dreamers alberga de forma gratuita muchas páginas relacionadas con el medio, ¿cómo es el trato con ellas?

Damos alojamiento a las páginas de fans que lo solicitan, intentamos darles todo el apoyo técnico que necesitan y nos hemos encontrado que algunas son verdaderas enciclopedias del mundo de los fans y otras han crecido tanto que se independizaron para poder seguir creciendo. Los webmasters de Dreamers ya lo saben, soy yo el que les está agradecido a ellos por ser parte de la comunidad.

¿Tiene detrás un modelo de negocio o es la tienda lo que debe alimentar el resto del sitio web?

Durante varios años la principal fuente de recursos fue la publicidad, pero eso se acabó hace tiempo y ahora apenas da para sostener los gastos del servi-



foto: Juan Carlos Hidalgo

dor. Hoy el sustento de Dreamers es la tienda, que a su vez se está convirtiendo en la mayor base de datos sobre cómics que te puedas encontrar. Así que como modelo de negocio ha ido evolucionando, espero que en el futuro la publicidad juegue un papel importante también, aunque no sea tanto como en los años del boom de Internet.

¿Funciona económicamente la tienda?

Gracias a Dreamers la tienda aparece en los primeros puestos de los buscadores, y la cosa va creciendo poco a poco, así que si ahora nos podemos mantener también esperamos ir creciendo económicamente.

Hemos comentado en la sección de noticias las demandas a las que tendrás que enfrentarte el año que viene, ¿podrá afectar de alguna manera al futuro de Dreamers? [Continúa en la página 39]

ASTIBERRI, zer berri?

octubre 2004





Muchas de las cosas que suceden por la noche nos dan la oportunidad de no envejecer nunca. Nos agarramos al miedo, a las pesadillas y a nuestros sueños para seguir leyendo libros para niños. El dibujante e ilustrador Dave McKean (Taplow, Berkshire, Inglaterra, 1963) y el guionista y escritor Neil Gaiman (Portchester, Inglaterra, 1960) vuelven a unirse para hacer realidad "una pesadilla de infancia de mi hija Maddy", nos explica éste último. "Tenía cuatro años, se despertó y me dijo que había lobos en las paredes". **LOS LOBOS DE LA PARED**, una obra nominada a los premios de la British Science Fiction Association, supone un paso más de esta colaboración entre caballeros británicos que se inició hace 18 años y que ha dado obras como *Casos Violentos* (1987), *El día que cambié a mi padre por dos peces de colores* (1998) o *Signal To Noise* (1992), una obra que, adelantamos como primicia, tiene previsto editar Astiberri. Gaiman se declara así: "adoro trabajar con Dave, siempre me sorprende", a pesar de que en esta ocasión escribió la historia y tuvo que esperar unos cuantos años hasta que McKean pudo dibujarla. Aunque, afortunadamente, los lectores de cómic nunca abandonan el crío que llevan dentro, a estas alturas, muchos se sienten perplejos ante la atención que el creador de Sandman dedica al público infantil: "me encanta escribir para los niños, de esta forma mis propios hijos se dan cuenta de que soy un escritor de verdad. Creo que narrar para estas edades es la escritura más importante que puedes hacer, precisamente porque ellos nunca olvidan...".

¿Qué hay de nuevo en Astiberri?

El mes pasado comentamos con Luis Durán **ÁLGEBRA**, su próximo álbum a color, en el que demuestra porqué es uno de los autores españoles más premiados de los últimos años. Sin ir más lejos, su última hazaña consiste en quedar finalista del Premio Euskadi de Literatura con **ANTOINE DE LAS TORMENTAS**. Con cierto retraso sobre la fecha prevista llega por fin **EL VIAJE** de Baudoin, un libro ideal para descubrir a este autor francés tan poco conocido en nuestro país. Esta obra obtuvo el premio Alph'Art al mejor guión en el Salón del Cómic de Angoulême, en 1997. Para los que nunca hayan oído hablar de este autor hay que decir que se trata de un auténtico maestro en la utilización del blanco y negro y en la manera en que dota de profundidad de sentimiento a sus personajes. No es una exageración decir que Baudoin es el auténtico padre espiritual de la nueva historieta francesa. Y hablando de retrasos, dejando aparte la escasez de tiempo por parte de los editores y las entregas tardías por parte de los autores, a veces surgen condicionantes que nada tienen que ver con los anteriores. Las grandes editoriales suelen trabajar con formatos estándar y tener unos -más o menos amplios- stocks de papel. Eso, en una editorial del tamaño de Astiberri, resulta una utopía. La imprenta encarga el papel necesario para la impresión de cada título y a veces se produce un retraso en la entrega de esa materia prima imprescindible, lo cual ha repercutido en los títulos que se anunciaban para el mes pasado. Superando las dificultades, la inminente salida de la segunda edición de **PÍLDORAS AZULES** es algo que merece celebrarse. El libro de Frederik Peeters, que tan buena acogida está teniendo, se puso a la venta a principios de 2004. La segunda edición debería salir a la venta antes de que Astiberri publique dentro de un par de meses, y esto es una primicia, el primer volumen de la nueva obra de Peeters, **LUPUS**.

A CONTRAPELO, o *Get Fuzzy* en su título original, es una tira de prensa que se está convirtiendo rápidamente en uno de los cómics más divertidos que se publican en la prensa norteamericana. *A contrapelo* cuenta las peripecias de Rob Wilco, un ejecutivo de publicidad con unos compañeros de piso muy especiales: el temperamental siamés Bucky y Satchel, un perro de carácter amable; Rob y Satchel acaban convirtiéndose en víctimas propiciatorias de las maldades de Bucky. El aparente parecido con Garfield -un tipo que vive con un gato y un perro- se acaba en el trío protagonista. *A contrapelo* es una tira con una elevada dosis de sarcasmo, capaz de provocar la risa con facilidad. Su autor, Darby Conley, asegura que aprendió a leer con *Peanuts* (Carlitos) y que descubrió *Far Side* en su época de estudiante de arte. Hoy, ha dejado de leer las tiras de sus colegas porque no quiere "robarle los chistes a nadie". Actualmente, *A contrapelo* se edita en más de 400 diarios. Astiberri lo publicará en la colección Kili-kili en el formato habitual de los libros que recopilan tiras de prensa.





foto: Yoshino Hideo

Al igual que aquí ya lo hacen jóvenes autores como Miguel Brieva, Andreas se sirve de un medio popular para aportar su crítica a un sistema político que no puede tolerar por más tiempo. ENTREVISTA: EDUARDO GARCÍA SÁNCHEZ

Puedes llamarle Profesor Andreas; su carrera académica como profesor de sociología en la Universidad Johns Hopkins está arrancando y eso es algo que le mantiene muy ocupado. A pesar de ello, este experto en política china, planea escribir sobre el sistema penitenciario americano y el crimen organizado. La última edición de su emblemática obra *Adictos a la Guerra* verá la luz en España mientras él seguirá recopilando datos que le permitan seguir actualizándolo.

No eres un dibujante a tiempo completo, ¿por qué elegiste el lenguaje del cómic para *Adictos a la guerra*?

Desde pequeño adoro dibujar pero nunca me he ganado la vida con ello. Cuando estaba en el instituto empecé a dibujar con un objetivo: la educación política. Me inspiré en Rius, un dibujante de izquierdas mexicano. Mi primer intento fue una biografía no autorizada de la familia Rockefeller -*The Incredible Rocky*- que durante varios años se convirtió en un clásico de culto entre los grupos de izquierda estadounidenses. Tan sólo dibujo esporádicamente pero después de la primera Guerra del Golfo en 1991 tenía que hacerlo de nuevo. Los medios de comunicación habían sido reducidos a *cheerleaders* y sentí que era necesario mostrar la otra cara a este país, darles la información que no estaban recibiendo,

de la cual se les estaba protegiendo. Esa fue la primera edición de *Adictos a la guerra*.

¿Qué tipo de reacción esperabas para el libro? ¿Tuvo algún problema de distribución?

Esperaba que causara un gran impacto, como ocurrió con *Incredible Rocky*. Pero en 1992 la guerra se había terminado y la gente ya no pensaba en eso. Desafortunadamente el editor original se retiró del negocio durante un par de años. El libro no despegó realmente hasta que Frank Dorell se volcó en él. Después de la guerra en Afganistán me convenció para hacer una edición revisada. Entonces, la *Guerra al Terrorismo* que Bush convirtió en una excusa sin fin para la invasión y contienda, estaba en la mente de todos. Pero la razón principal por la que el libro despegó fue el incansable esfuerzo de Frank por promocionarlo. De los 100.000 ejemplares distribuyó prácticamente todos entre organizaciones pacifistas. AK Press, su co-editor, ayudó colocándolo en las librerías. Las grandes cadenas difícilmente entran pero las independientes lo convirtieron en un best seller durante un tiempo, coincidiendo con la etapa de reconstrucción en la Guerra de Irak.

Hablamos de un libro muy didáctico. Expones, enlazas y desarrollas todos los datos y argumentos como si

fuera un buen libro de texto, ¿hasta qué punto ha marcado to experiencia educacional la manera en la que enfocas esta obra?

He sido un agitador político desde que estaba en el colegio, durante la Guerra de Vietnam, buscando argumentos lógicos para convencer a la gente. Ahora me gano la vida enseñando. Me gusta explicar las cosas de una manera directa y popular, así la gente entenderá los puntos principales.

Hiciste algunos cambios en la segunda edición del libro, ¿cuáles han sido?

En la última edición he intentado actualizar con la Guerra de Irak, esa fue la principal razón para la nueva edición. Ya no es sólo que esté en el punto de mira de todo el mundo, sino que es el ejemplo más certero para todos los fenómenos que describo en el libro.

En el libro muestras cómo los medios de comunicación de masas manipulan la opinión pública. Hay muchos gigantes mediáticos que guían a los ciudadanos occidentales en su manera de pensar. ¿Iniciativas como *Adictos a la guerra* no son demasiado pequeñas para luchar contra ellos o realmente consiguen aletar a la gente?

La audiencia que alcanza mi libro es, por supuesto, mucho más pequeña que el mercado de los grandes medios. Ellos pueden usarlos para que su mensaje llegue a través de aquellos con los que tienen contacto, y construir sus organizaciones, expandir sus iniciativas. Una herramienta organizativa tiene un tipo diferente de impacto que un mensaje efímero y evanescente. Ahora, *Fahrenheit 9-11* ha alcanzado a un tremendo número de americanos incluidos, me han dicho, muchos soldados destacados en Irak. Tiene un poderoso mensaje emocional y su recepción es un indicador del nivel de sentimiento anti-bélico de este país.

Para el punto de vista de los europeos, desde hace cinco años hay una creciente y muy activa opinion pública y movilización social en EE.UU. contra las políticas americanas sobre posesión de armas, relaciones internacionales y conservación del medio ambiente. Quizas los mejores ejemplos de este fenómeno son los libros y las películas de Michael Moore o las giras donde músicos como Bruce Springsteen o REM piden un cambio en las inminentes elecciones. ¿Crees que los americanos están desarrollando una actitud más entregada sobre los problemas tanto de casa como del mundo? ¿Adictos a la guerra encaja en ese nivel del arte?

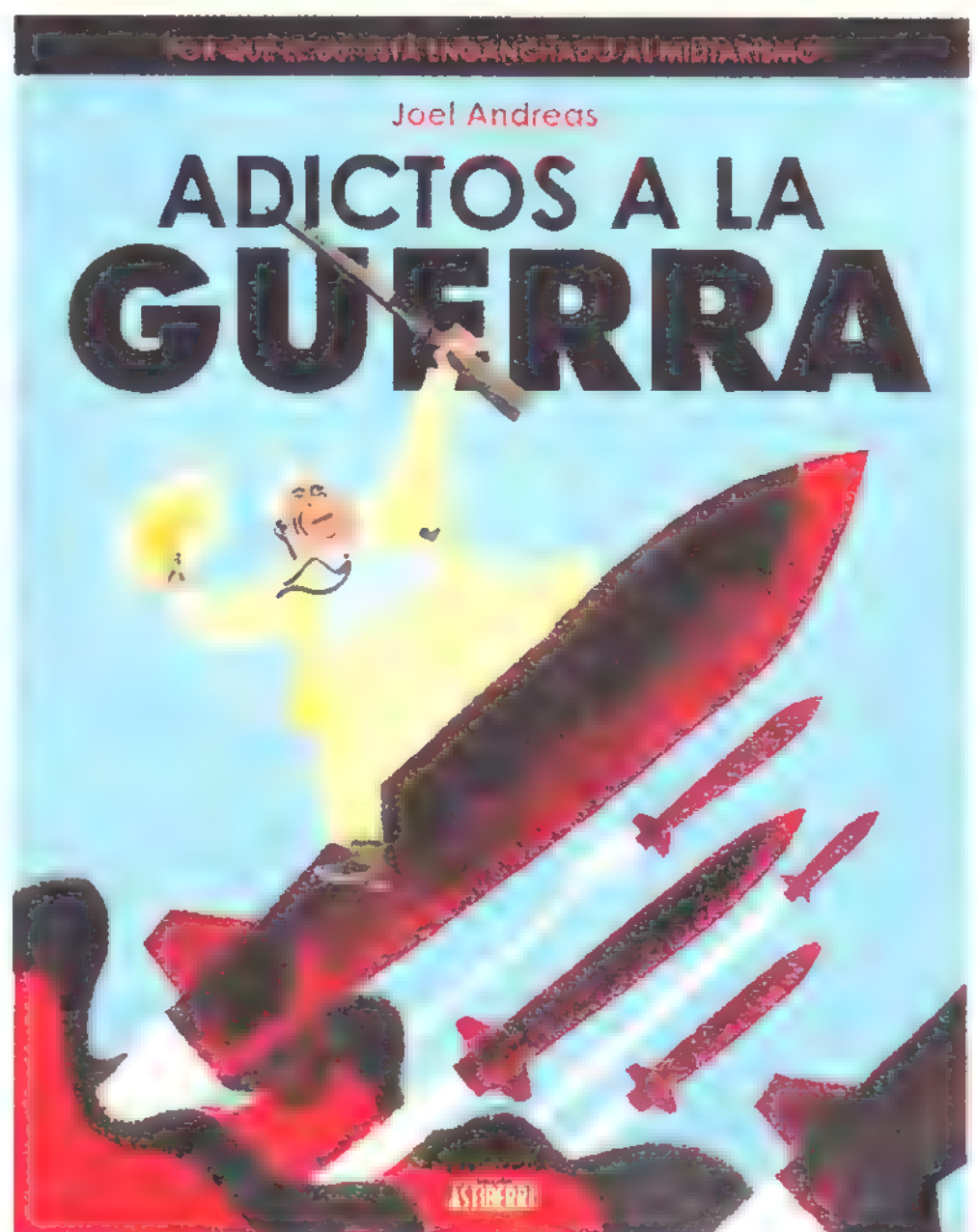
Los americanos están cada vez más polarizados. La *Guerra al Terrorismo* y las ocupaciones de Irak y Afganistán llevaron a muchos a afianzar su nacionalista y chovinista impulso militarista, mientras a otros les repelía y germinaba una enorme oposición a la guerra. El país no había estado tan polarizado desde la Guerra de Vietnam y los movimientos a favor de los derechos civiles en los sesenta. Desde la Guerra de Vietnam siempre ha habido un significativo segmento de la población

que se ha opuesto a las guerras extranjeras. En Vietnam hay un legado, una guerra que a los Estados Unidos perdieron después de más de una década de brutalidad y que afectó hondamente la conciencia de muchos americanos, su concepción de su propio país y su papel en el mundo. Yo soy, por supuesto, uno de esos afectados. Ahora EE.UU. está comprometido con otra brutal ocupación imperialista, bastante parecida a la de Vietnam, y está perdiendo de nuevo. Otra generación de americanos está siendo afectada.

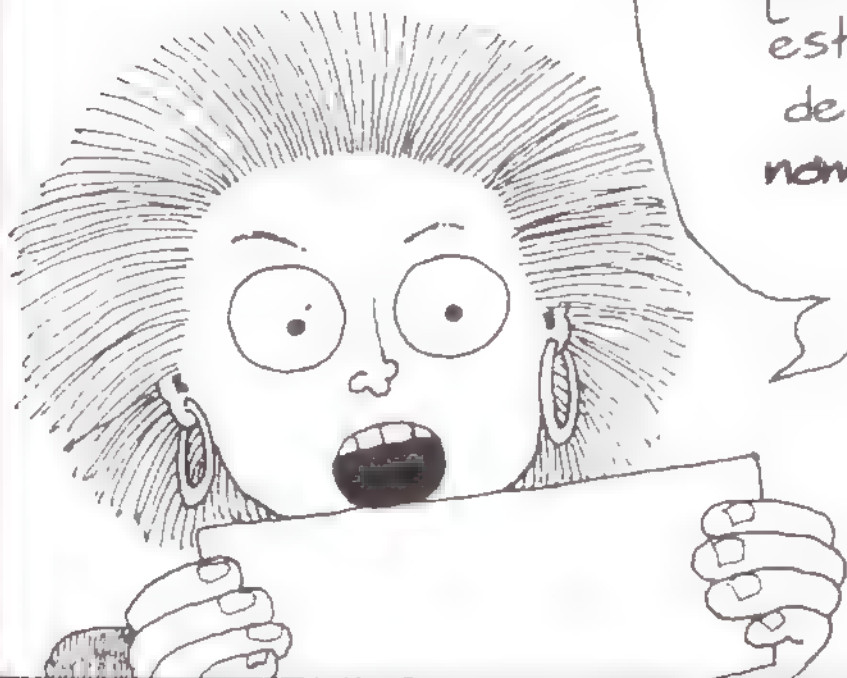
¿El 11 de septiembre cambia el punto de vista del pueblo estadounidense sobre la política extranjera de su gobierno? ¿Viste en los ciudadanos de tu país el sentimiento de que algo había cambiado en lo que concierne a los problemas de Oriente Próximo o Sudamérica?

Había, y todavía hay, entre algunos, la sensación de que hemos sido golpeados y que debemos devolver el golpe. Y esto era especialmente así en las semanas inmediatamente posteriores al 11-S. Para muchos, fuimos atacados por árabes y musulmanes, y ahora cualquier árabe o musulmán es objetivo. Ésta es la lógica básica que Bush usó para justificar la Guerra contra Irak después del 11-S. Hay un gran segmento de población que está comprendiendo lentamente la brutalidad de la ocupación de Irak, que desarrolla una nueva opinión sobre las guerras extranjeras y sobre el papel que Estados Unidos adopta en el mundo. Por supuesto, la gente todavía tiene miedo, pero muchos son capaces de reaccionar como los españoles lo hicieron, distanciándose a sí mismos de aquellos que hacen y defienden la guerra.

ADICTOS A LA GUERRA. Joel Andreas. 88 pags. 10 euros.



Nuestra historia empieza un viernes por la tarde.



¡Ostras!
¡Cuánto dinero se queda el estado de mi nomina!

Esa tarde:

Mamá, quieren que hagas un pastel para el mercadillo del colegio para comprar papel higiénico.



¡Primero los libros y ahora el papel higiénico! ¿Pero es que en tu colegio no tienen de nada?



En la siguiente junta del colegio:



Lo siento, la base impositiva local está decreciendo y el gobierno federal nos da muy poca ayuda. ¡No tenemos dinero!

¿Y qué hacen con los impuestos que pago?

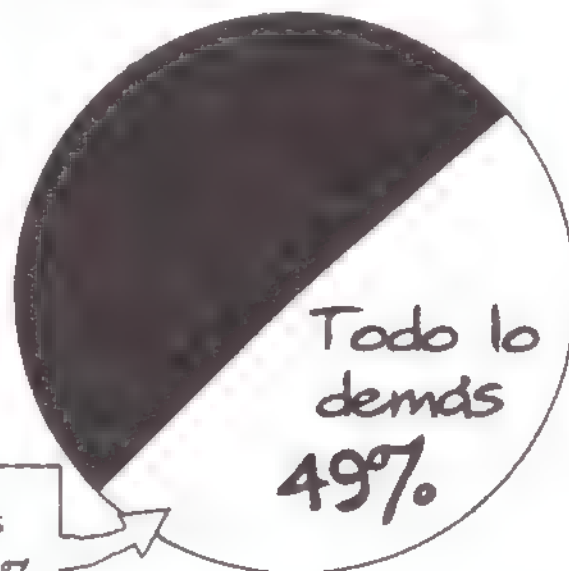


Una gran cantidad del dinero que se queda Hacienda se destina a mantener el ejército. Los gastos militares suponen más de la mitad de los gastos discrecionales anuales del Gobierno Federal.

Presupuesto Discrecional Federal

Año fiscal 2004

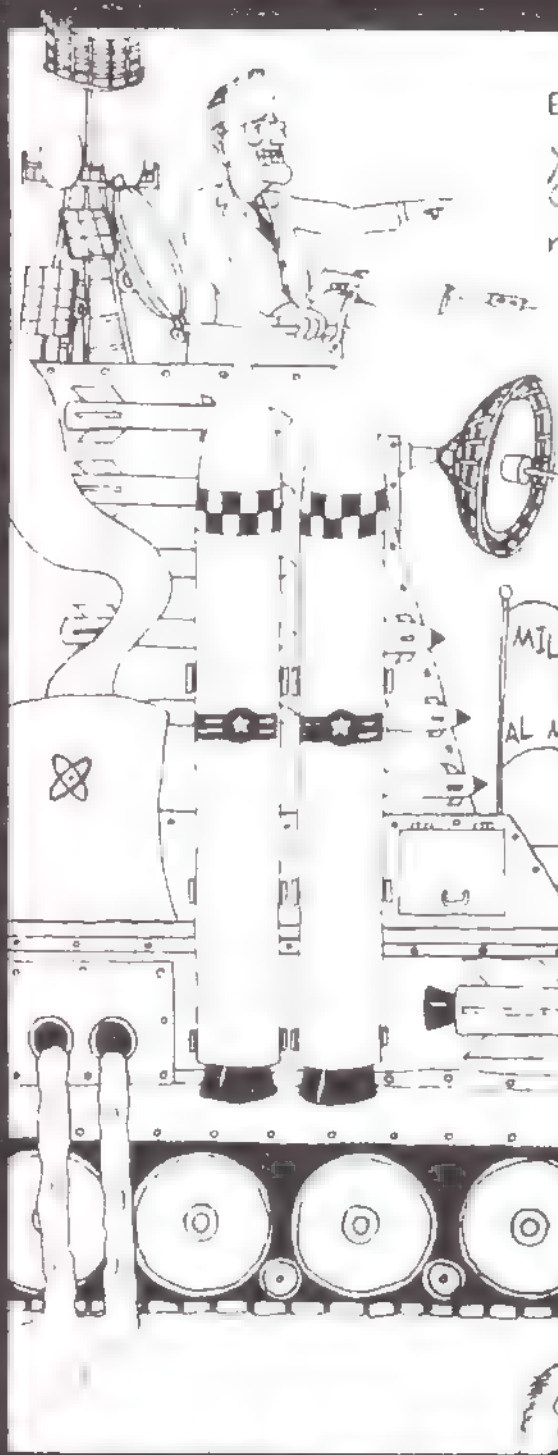
Incluidos gastos en educación, 7%.



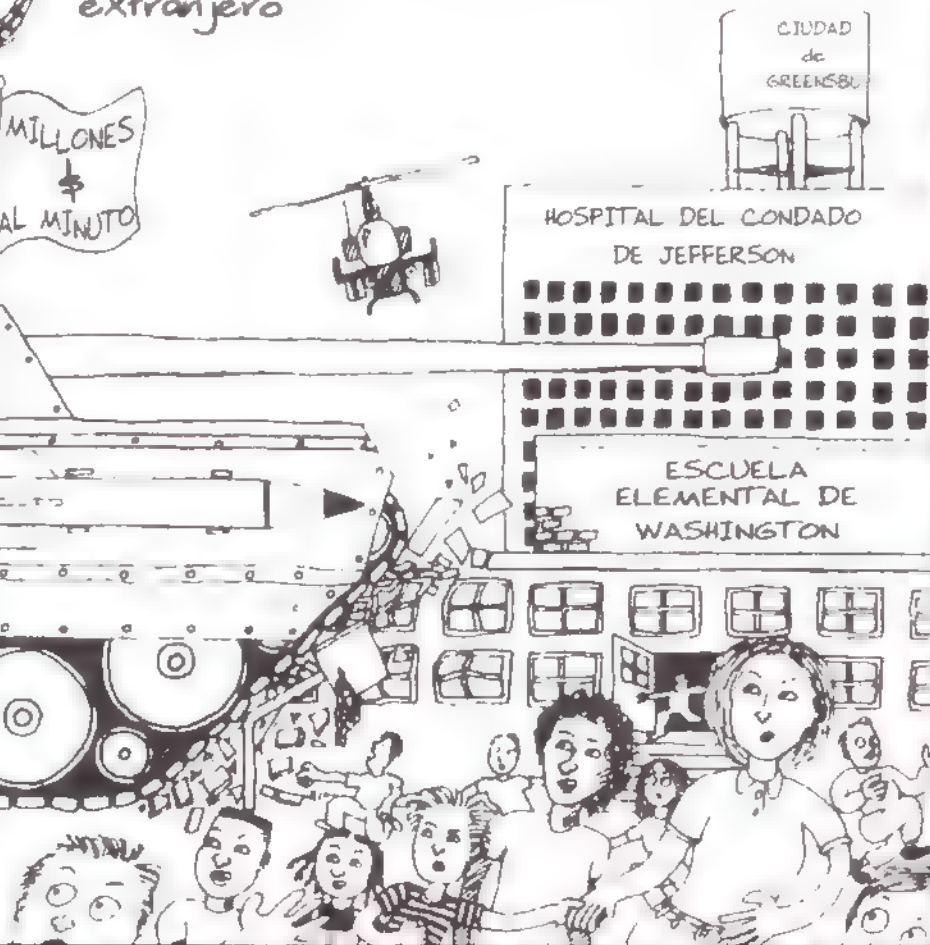
¡No me extraña que no tengamos papel higiénico!



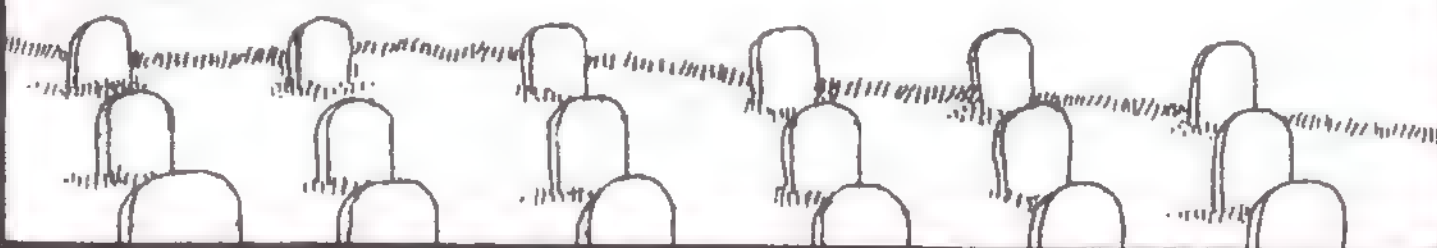
Estados Unidos posee las fuerzas armadas más grandes y más poderosas de toda la historia. Los barcos de guerra americanos dominan los mares, sus misiles y bombarderos pueden atacar objetivos en todos los continentes, y centenares de miles de soldados están destinados en el extranjero. Cada pocos años, EE UU envía tropas, barcos de guerra y aviones de combate a luchar en países lejanos. Muchos países van a la guerra, pero EE UU es único tanto en el tamaño como en la potencia de sus fuerzas armadas y su propensión a hacer uso de ellas.



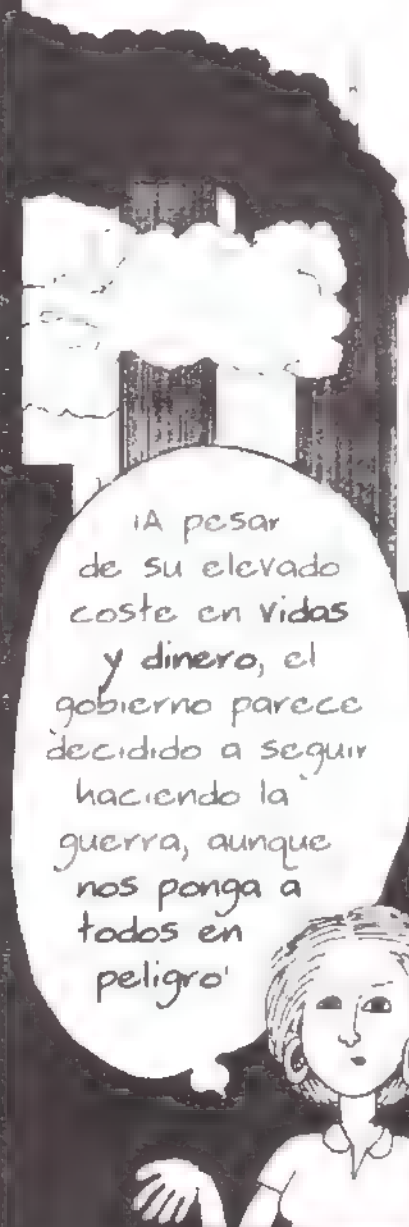
El coste de ser una superpotencia militar y librar guerras en todo el mundo es alto. Como todos los años se desvían miles de millones de dólares hacia el Pentágono, el gobierno escatima en las necesidades básicas de la gente. Los recortes en programas sociales han causado muchos más perjuicios a este país de los que jamás haya causado un país extranjero.



Pero los costes de las guerras de EE UU en el extranjero exceden lo puramente económico. Incluyen también las vidas de los soldados que no volverán a casa.

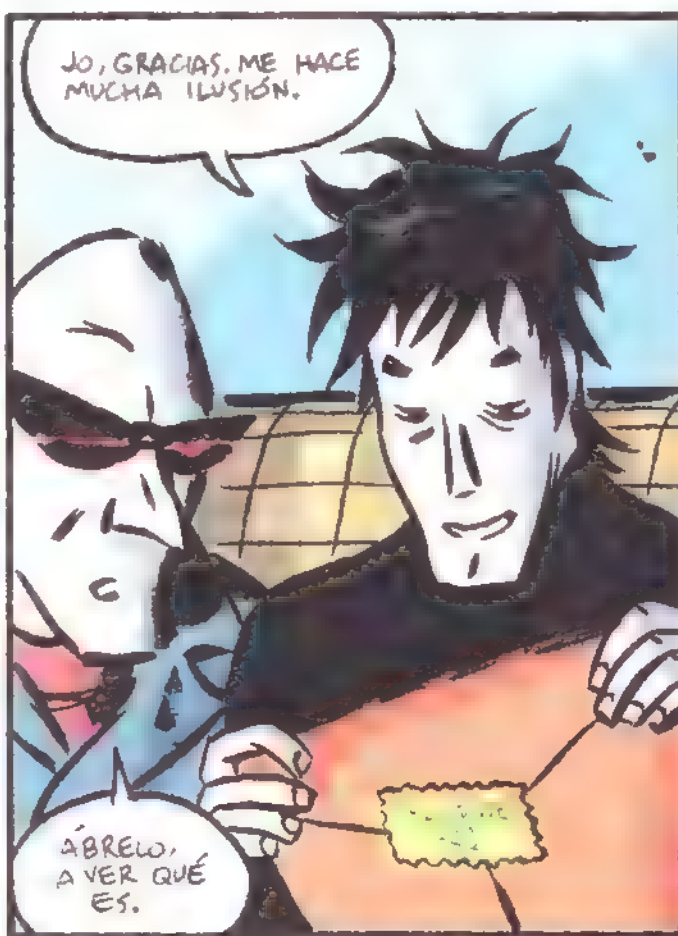


Las guerras en el extranjero también provocan sangrientas represalias contra EE UU, como los ataques terroristas que costaron la vida a miles de personas en el Pentágono y el World Trade Center.



A pesar de su elevado coste en vidas y dinero, el gobierno parece decidido a seguir haciendo la guerra, aunque nos ponga a todos en peligro.

Un lamentable error hizo que el álbum *El Vecino* llegará a imprenta sin la página 58 y última que cerraba definitivamente la historia. Con el deseo de satisfacer a los lectores que nos han hecho notar esta omisión, publicamos en este número de *Astiberri, zer berri?* el final correcto de *El Vecino*, tal y como lo dibujó **PEPO PÉREZ**.





旅

el viaje

Un tebeo de Edmon Baudoin

ASTIBERRI



Sinceramente, no creo que afecte a Dreamers en nada al final. Aunque personalmente lo he pasado muy mal, sobre todo por la cuestión monetaria, creo que el tiempo pondrá a cada uno en su lugar.

¿Es un buen negocio los cómics en Internet?

Su venta no es un mal negocio, aunque es muy arriesgado. Sé de tiendas en Internet que apenas venden lo suficiente para pagar el servidor. En 1999 y durante muchos años no ha sido negocio para

nada, sólo ahora está creciendo el tema, y es previsible que lo haga en el futuro, muchas tiendas ya se han posicionado y al final el terreno de Internet será muy parecido a una ciudad donde tienes varias tiendas de cómic donde elegir, y por un motivo u otro eliges una, aunque a veces también compras en otra. Los cómics virtuales en Internet u otros tipos de ofertas basadas en la comercialización de cómics digitales de momento no son negocio, y aún faltarán unos años para que lo sean. Cada vez hay más experimentos en este sentido y acabarán dando con la tecla adecuada, es sólo cuestión de tiempo.

¿Crees que es el merchandising el que sostiene en gran medida la industria del cómic en España?

Es probable que hace unos cuatro años sí que lo fuera pero no ahora, el auge del manga y de las editoriales independientes ha creado un panorama comiquero super rico que ya nos hubiera gustado en los noventa. Por fin a la gente no le da corte mostrar que lee cómics y se aceptan como un medio de expresión tan capaz de generar cultura, y negocio, como lo es el cine, los videojuegos o la literatura.

¿Cuáles son las secciones más dinámicas?

Una de las más importantes es la parte de noticias y reseñas de la redacción de Dreamers, que son un grupo reducido de voluntarios que nos dedicamos a mostrar las noticias y escribir artículos. Este grupo son el núcleo principal de trabajo y les debo mucho porque dinamizan todo el sitio. Por otro lado, la parte de los artículos que envían los usuarios registrados está de lo más interesante, y la galería interactiva siempre ha sido uno de mis sitios favoritos para ver jóvenes autores, aunque por supuesto la parte más movida del sitio son los foros. En gritos.com hay casi 600 foros, incluso muchos de ellos ocultos, que mueven un gran volumen de visitas diarias.

¿Cuánta gente los mueve?

Aproximadamente el 40% de la gente que entra a Dreamers va directamente a los foros. La ventaja del sistema de poder crear tus propios foros en gritos.com hace crecer el sitio exponencialmente, aunque también te encuentras algún que otro foro abandonado.

¿Qué opinas de los foros?

Considero que la pequeña *revolución* que se produjo en los ochenta cuando Forum incorporó correos de los lec-

tores a sus cómics, gracias a los cuales se conocieron muchos fans, se ha multiplicado por mil gracias a los foros de Internet. Y es probablemente una de las causas de la gran variedad de cómics que se pueden encontrar ahora y con los que hace unos años ni soñábamos.

¿Cómo es el aficionado español?

Un buen amigo, que no dudará ni un segundo en hacer cualquier locura por un colega, alguien realmente apasionado por sus aficiones, al que no le puedes tomar el pelo impunemente, muy crítico con la industria sobre todo porque la quiere mucho, que te montará un salón si no lo hace otro, que sabe de lo que habla y que le gustan las cosas bien hechas y a las claras. Y ahora por fin, tiene voz en su afición, gracias a Internet, voz y voto. **ENTREVISTA: ELENA CABRERA**

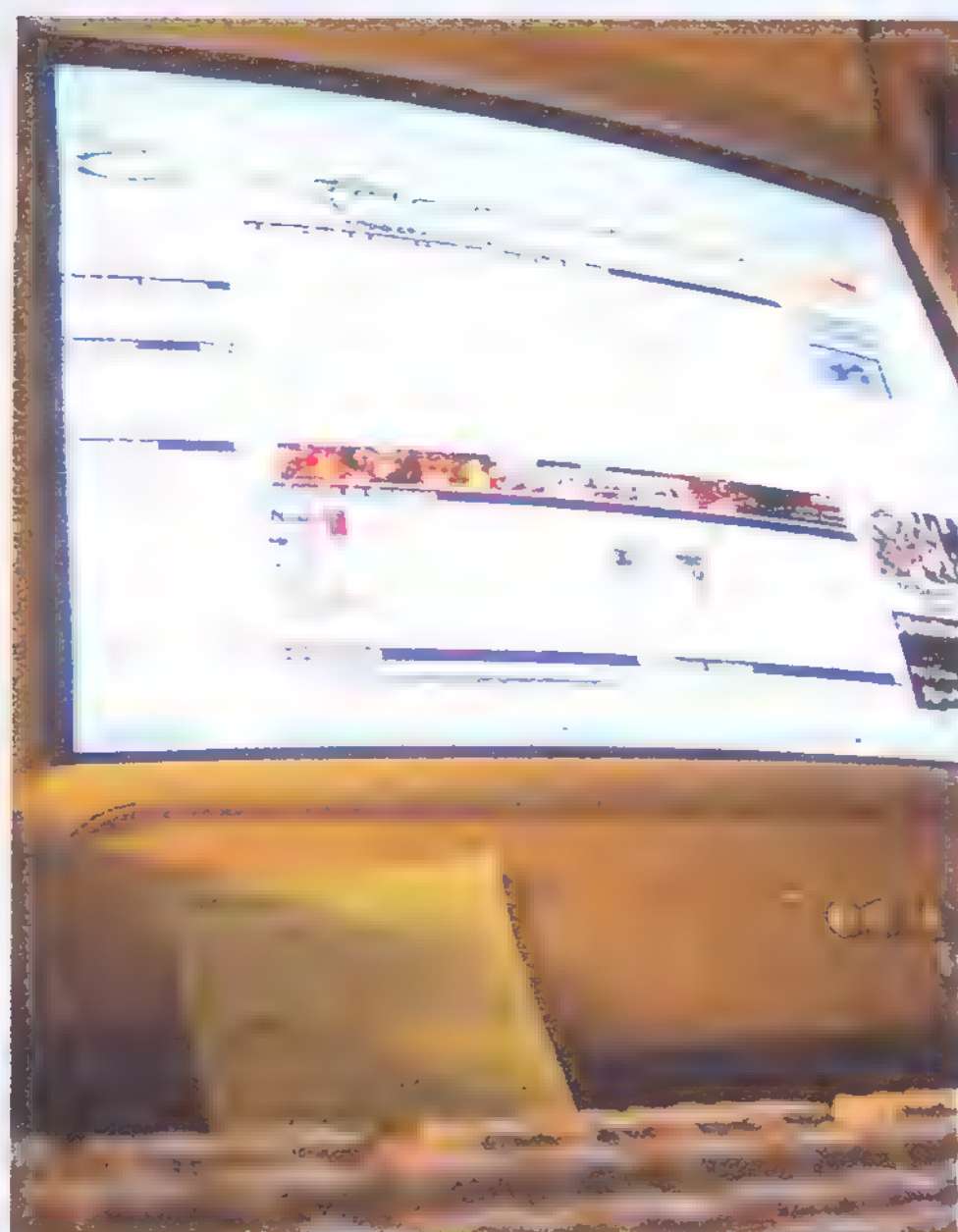


foto: Manuel Bartual

osamu tezuka



En 1989 murió el que unánimemente es considerado pieza esencial del manga. A pesar de que han transcurrido quince años, el creador de Astroboy es hoy noticia porque en España, debido a tardíos lanzamientos editoriales, el público comienza a darse cuenta de que este médico afable de boina y gafas hizo mucho más que dar vida a un chico atómico.



OSAMU TEZUKA

EL ILUSTRE

DESCONOCIDO

Setecientas obras y más de ciento cincuenta mil páginas. Son los números que definen fría y asépticamente la producción de un sólo autor. Unas cifras mareantes, casi imposibles de imaginar, si las comparamos con las realizadas por cualquier dibujante español o, incluso, por la suma de todos ellos.

Una producción desbordante que, sorprende aún más, al descubrir que el porcentaje de esas obras que puede merecer el adjetivo de *maestra* es altísimo, sin que prácticamente ninguna de ellas no tenga algún aspecto destacable. Datos espectaculares de un clásico mundial de influencia decisiva que hacen casi increíble que hasta hace apenas unos años, Osamu Tezuka, el padre del manga, fuera un desconocido en nuestro país. Afortunadamente, en los últimos tiempos estamos asistiendo a una explosión de publicaciones de su obra que puede permitir al lector español conocer y admirar a este autor imprescindible.

TEZUKA, EL REVOLUCIONARIO

Tras la II Guerra Mundial, el manga japonés seguía los rígidos esquemas de los clásicos *emonogatari* (relatos ilustrados), que derivaron en el *koma-manga* de los periódicos, historietas de cuatro viñetas que copiaban el formato de las comic-strips americanas que habían inundado

los rotativos japoneses desde principios de siglo. Su concepción era más próxima a la ilustración o al humorismo gráfico que a la narración visual, muy influenciada, lógicamente, por la tradición gráfica japonesa. Los autores de éxito del momento seguían esta tradición de forma casi religiosa y pocas licencias eran permitidas a los jóvenes que intentaban abrirse camino en ese mundo. Cuando el joven estudiante de medicina Shigeru Tezuka comenzó a colaborar bajo el pseudónimo de Osamu en el magazine Mainichi Shogakusei Shinbun con la obra *Hachan's Diary* (1946), seguía de forma pulcra los cánones del *koma-manga*. Un debut clásico que apenas hacía presagiar el éxito arrebatador que le esperaba un año después con una obra que se atrevía a romper todos los esquemas preconcebidos y tradicionales de la narración gráfica japonesa. *Shintakarajima* (*La nueva isla del tesoro*), revolucionaba en 1947 el mundo del manga incorporando una narrativa absolutamente nueva y distinta. Maravillado por el mundo occidental, Tezuka se había empapado de los dibujos animados de Walt Disney y los Fleischer (Popeye, Betty Boop), de los cómics americanos de prensa, del cine de Hollywood, de la literatura europea, una amalgama de influencias que cristalizó en *La nueva isla del tesoro*. La obra supuso un shock instantáneo no sólo para el público japonés, sino también para los autores. Un jovencillo de dieciocho años había abierto un camino nuevo que anunciaba formas distintas de entender el manga. Un punto de partida que la inagotable capacidad investigadora de Tezuka convirtió casi en una costumbre, en una manera de abordar la creación que le acompañó el resto de su vida.



TEZUKA, EL RENOVADOR

Si su primera obra rompía moldes, las siguientes volvieron a ser piedras miliarenses no sólo del manga, sino de la historia del cómic mundial, renovando géneros, formatos y formas de entender la historieta. Tras el éxito de su primera obra, Tezuka se introdujo en la ciencia ficción con la trilogía de los Mundos Antiguos (*Lost World* (1948), *Metrópolis* (1949) y *Next World* (1951) abordando un género poco trillado por el manga. Tezuka firma una apasionante saga en la que las influencias de obras occidentales como el *Metrópolis* de Fritz Lang, el *Flash Gordon* de Raymond o los clásicos de Verne se mezclan de una forma irrepetible. Como buen espíritu inquieto, dio un giro de ciento ochenta grados y de la ciencia ficción y los clásicos de la literatura se adentró en la jungla salvaje con *Jungle Emperor Leo* (1950-54), la historia de un león nacido entre humanos que reclama su puesto como rey de la selva. Una obra que supuso el reconocimiento absoluto para su autor y que años después sería la inspiración evidente de la famosísima película de Disney *El Rey León*.

Pero no contento con renovar géneros clásicos con títulos que, por sí solos, le darían lugar en la historia del tebeo, Tezuka llegó a crear géneros propios dentro del manga sin los cuales sería imposible entender hoy en día la historieta japonesa. En 1951 inicia *Captain Atom*, una versión moderna del *Pinocho* de Collodi en la que un científico se fabrica un hijo cibernético de cien mil caballos de potencia y poderes increíbles. La serie es un éxito arrollador y pronto pasa a denominarse *Tetsuwan Atom* -aunque es más conocida en Occidente como *Astroboy*-, desatando la pasión por los mangas de ingenios mecánicos (el *mecha-manga*). Apenas unos años después, realizaba *Ambassador Magma* (1965), las

aventuras de un gigantesco robot controlado por un niño con el que se adelantaba a toda la moda de robots gigantes como *Mazinger Z* o *Golgo 13*.

Dos años después de la creación de *Astroboy*, un radical cambio de rumbo le lleva a crear una comedia

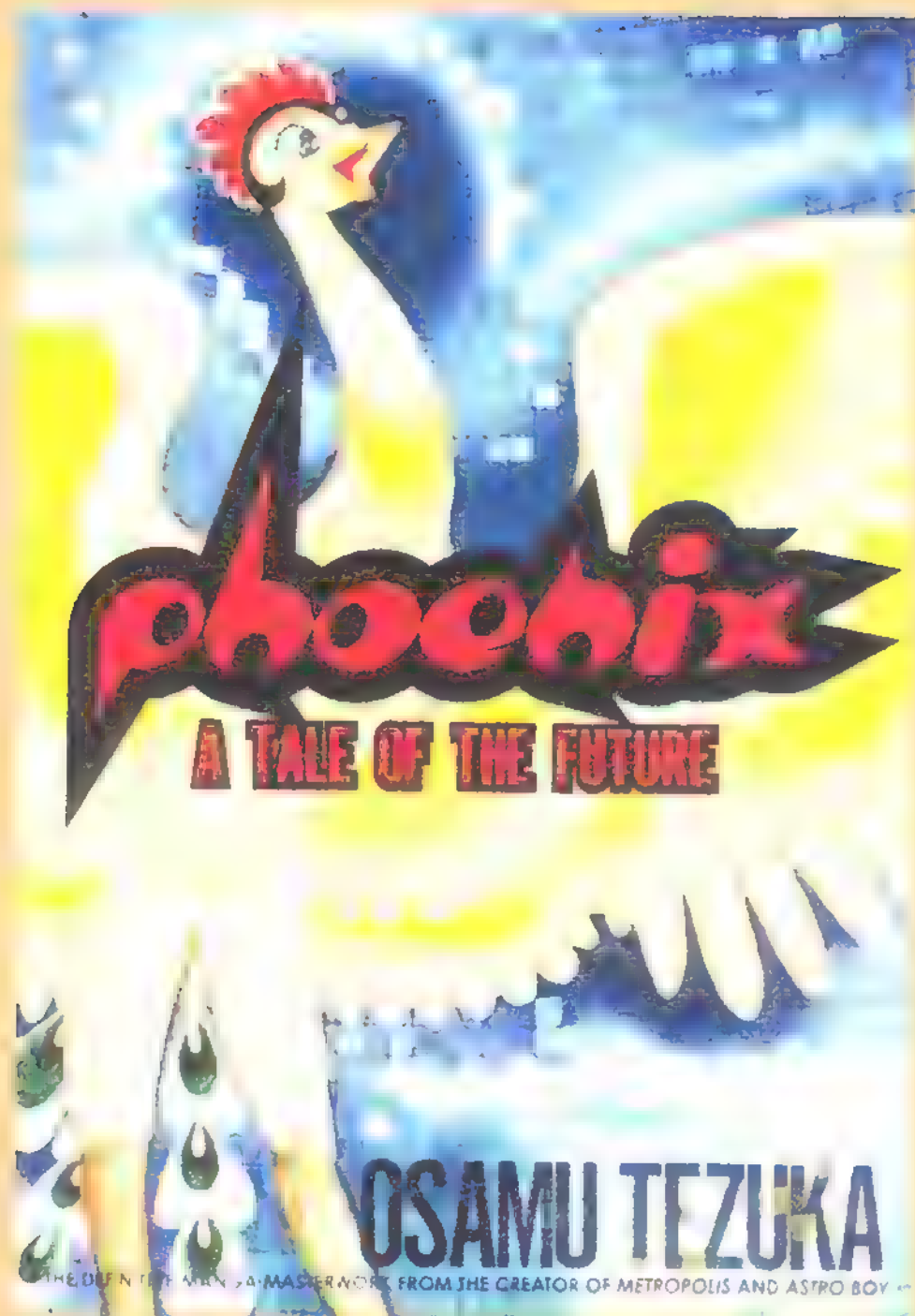


romántica: *Ribon no Kishi* (1953), conocido como *La princesa Caballero*, una historia de princesas escondidas y amores imposibles que desata pasiones entre las niñas niponas, siendo justamente considerada como el primer *shojo-manga* o manga de género femenino, germen de un fenómeno propio del mercado japonés: el altísimo porcentaje de mujeres consumidoras de historieta.

La lista de ejemplos donde Tezuka se adelantó a su tiempo no queda ahí. Se adentró en el género histórico con adaptaciones de relatos tradicionales japoneses como la leyenda del Rey Mono (*Son Goku the Monkey*, 1952), un cuento que en los noventa saltaría a la fama gracias a la

versión de Akira Toriyama (*Dragon Ball*), deudora en muchísimos aspectos de la interpretación de Tezuka; adaptó la vida de Buda (*Buda*, 1972) en una larguísima obra de casi tres mil páginas en la que hace un recorrido de la mítica vida del fundador de la religión budista. Incluso en sus últimos años se introdujo en la tempestuosa transición entre el periodo Edo y el Meiji con *Tezuka's Ancestor Dr. Ryoan* (1981).





La fantasía más pura tuvo también su oportunidad en la obra de Tezuka, protagonizando la que es considerada como la obra de su vida, *Hi no Tori (Fénix)* (1967-1989), una monumental obra que parte del mito del ave Fénix para contar historias tradicionales japonesas y, paralelamente, realiza un estudio de la naturaleza humana tan excitante como soberbio.

Nada se escapaba a la capacidad innovadora de este autor. Incluso aprovechando sus conocimientos de medicina, inventó un género de historias médicas a medio camino entre el thriller y la denuncia social de la que serían máximos exponentes *Oda a Kirihito* (1970), la odisea de un médico enfermo de una terrible enfermedad deformante y *Black Jack* (1973-1984), las aventuras de un excelente cirujano que ofrece sus servicios al mejor postor. Una denuncia social que se descarnaría y alcanzaría sus máximos extremos en dos obras magistrales: *Ayako* y *Adolf*.

TEZUKA, EL HUMANISTA

El movimiento *gekiga*, nacido a finales de los 50, planteaba que los mangas tocasen temas de la calle, realistas, que hablasen de los problemas de la gente. Muchos de los autores que siguieron este estilo veían precisamente en Tezuka un ejemplo a no seguir, quizás fijándose más en su estilo gráfico de grandes ojos y espíritu infantil que en el claro y abierto compromiso del autor con sus ideales. Hombre de profundo humanismo, abierto de miras hacia

el progreso, usó todas y cada una de sus obras como tribuna desde la que hablar acerca de sus inquietudes, siempre desde una perspectiva radicalmente opuesta al conservadurismo social imperante en Japón. Incluso obras aparentemente infantiles esconden una segunda lectura en la línea de sus ideas. Así, *Astroboy* no deja de ser una parábola sobre la importancia de la ciencia y la tecnología en un Japón que apenas salía de las terribles consecuencias del uso violento de la energía atómica. Un mensaje de apertura que sigue siendo válido en casi toda su obra, tanto en las historias de género fantástico o de ciencia ficción como en cualquier otra. Tezuka cree firmemente en la necesidad de abrirse a un futuro que no puede tener anclas en una tradición ancestral, pero donde sus ideas logran un protagonismo absoluto en sus obras más adultas. *Ayako* (1972), por ejemplo, puede resumir perfectamente toda su ideología. En las casi seiscientas páginas de esta obra, Tezuka es capaz de hacer una radiografía exacta y rigurosa de la situación creada en el Japón que salió derrotado de la II Guerra Mundial, transmitiendo de forma cristalina los sentimientos de un pueblo que se debatía entre las miserias y las mafias que buscaban dominar el país. Paralelamente, Tezuka ataca los atavismos feudales de una sociedad que sigue anteponiendo las tradiciones a las libertades individuales, contando la historia de la joven Ayako, encerrada por sus padres para evitar el deshonor. Una durísima obra en la que no hay ganadores sino únicamente perdedores, un lugar donde la visión del autor es desagarradoramente pesimista, sin atisbo alguno de piedad hacia ninguno de los protagonistas. Con una endiablada capacidad consigue que cada personaje sea un paradigma de cada uno de los males que, según él, atenazan a una sociedad anclada en el pasado, creando víctimas del odio, la envidia, la ambición o la ignorancia.

Un compromiso con el humanismo que reflejó claramente en *Fénix*, la obra que desarrolló durante casi treinta años haciendo un repaso a las pasiones humanas, a todos los defectos y virtudes del ser humano, reflejados en el mito de la resurrección, del fuego reparador que es capaz de consumir y volver a lanzar desde sus cenizas a un ave de belleza incomparable. Una creación inmensa, que recuperaba en diferentes momentos de su vida y que iba recogiendo una evolución personal en la que no había pasos atrás y que se resumió en una obra final magistral, exponente perfecto del camino recorrido anteriormente.

Adolf (1983) es la historia de tres hombres que comparten nombre pero recorren destinos bien diferenciados. Con la excusa argumental del supuesto origen judío de Adolf Hitler, Tezuka trama una complejísima historia donde dos niños, Adolf Kamil y Adolf Kauman, siguen caminos bien diferentes, ejemplificando la deriva del pueblo alemán atraído por el nazismo y la implacable

persecución judía. Pero de nuevo, tras una milimétrica estructura narrativa, encontramos una historia de honda humanidad, que habla de amistad y de la verdadera naturaleza de las emociones humanas.

TEZUKA, NARRADOR VISUAL

Tanto la vanguardia como el compromiso de este autor se sustentan en una capacidad artística casi inhumana. Si su estilo gráfico, deudor de la animación americana de los

pausa, interrumpida por la aparición de *Adolf* en Planeta DeAgostini en el año 2000, todo un pistoletazo de salida para la publicación de un buen puñado de obras del maestro. La misma editorial publicó las enormes sagas de *Buda* (2002) y *Fénix*, iniciada en el mismo año pero paralizada en el momento de escribir este artículo, a la espera de decidir el formato final de su edición. Mientras, otras dos casas lanzaron sendas colecciones Tezuka. La barcelonesa Glénat comenzaba la edición cronológica de *Astroboy* en el Salón

años 30, permaneció casi inmutable durante sus cuarenta años de profesión, su narrativa es toda una enciclopedia de recursos del arte secuencial. Cada una de sus obras descubre una cuidada planificación, una elección de perfectos encuadres que, en muchos casos, se avanza décadas a lo que luego se vería en el mundo del cómic. Conocedor como pocos de las tiras de prensa americanas de los años 20 y 30, Tezuka incorpora a sus obras un dinamismo y un sentido de la narrativa único. Incluso en obras menores como la adaptación del clásico de Dostoievski *Crimen y Castigo* (1953), encontramos ejemplos de la capacidad narrativa de este autor: escenas que transcurren en tres pisos diferentes compuestas en paralelo sin que el lector sea consciente de la complejidad de la planificación, tan sólo del flujo narrativo natural.

En todas sus obras Tezuka consigue imprimir velocidad y dinamismo a la acción y pasar sin solución de continuidad a escenas dialogadas con una naturalidad aplastante, influida en muchos casos por los grandes clásicos cinematográficos tan del gusto del autor. Una característica que pasa a menudo desapercibida para el lector demostrando precisamente la grandeza de la narrativa de Tezuka: conseguir llevar al espectador allá donde él quiere, ralentizando o acelerando su ritmo de lectura según las necesidades de la narración. Y todo, basando en el dibujo toda la fuerza narrativa, despojando las viñetas de textos redundantes y expresando gráficamente todo aquello que otros autores anteriores perdían en textos infinitos, enfatizando al máximo el concepto de arte secuencial.

2004, AÑO TEZUKA

Paradójicamente, el conocimiento de Tezuka en nuestro país ha sido inversamente proporcional a su talla como autor. Desconocido durante décadas, sus obras comenzaron a ser introducidas con la edición de *Black Jack* por parte de Glénat a finales de los noventa. A partir de ahí, una larga

del Manga de 2003, a la que seguirían este mismo año la trilogía de los mundos antiguos con *Metrópolis* y *La Princesa Caballero*. Por su parte, la madrileña Otakuland se encargaba de poner en el mercado *Crimen y Castigo*, *Oda a Kirihito* y la fundamental *Ayako*, convirtiendo el 2004 en el año Tezuka en España. Esperemos que esta explosión de interés por el creador del manga moderno no se detenga y, al menos, veamos las obras fundamentales de este autor traducidas al castellano. Pensar en ver toda la obra de Tezuka en nuestro país es una utopía, pero de ilusión también se puede vivir.



LA SOMBRA DE OSAMU TEZUKA

Conocer y comprender el Japón contemporáneo es una tarea que no se puede abarcar sólo a través del estudio de su historia y economía. No es exagerado afirmar que la figura de Osamu Tezuka, vida y obra, es esencial para llegar a entender este país en su totalidad. **ARTÍCULO DE J. M. KEN NIIMURA**

Consagrada su carrera a obras para un público mayoritariamente juvenil y rematada posteriormente con un amplio elenco de obras de carácter más adulto, los personajes de Tezuka supieron captar los anhe-



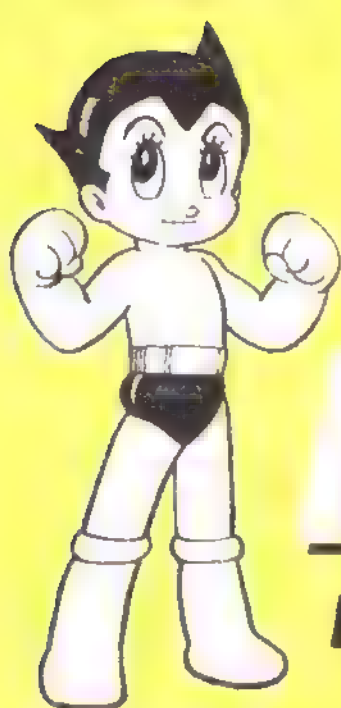
los de la sociedad en que vivía, consiguiendo calar bien hondo en ella. Aunque estas historias fueran creadas a tenor de circunstancias históricas concretas, han ido renovando su aptitud generación tras generación, demostrando que van más allá de lo coyuntural. De la misma manera sus personajes, impregnados de los valores de las historias que protagonizan, se han convertido con el paso del tiempo en iconos con una validez que aún no ha quedado desfasada.

Esto es algo que han comprendido muy bien, entre otros, los publicistas conscientes de que si lo que se quiere es contratar un seguro de vida, nadie mejor que Astroboy para inspirar confianza en el posible cliente, o que si se habla del equipo de béisbol Seibu Lions, Leo es la mascota adecuada para reflejar su combativo espíritu. Lo mismo se puede decir de cualquier otro producto a cuyas características pueda beneficiarle la presencia de cualquiera de sus carismáticas creaciones: la Princesa Caballero, Black Jack o el Dr. Elephant son algunas de los habituales en los anuncios de la calle, la televisión o la prensa diaria. El Japón actual ha vampirizado y adoptado su herencia

como una parte más del engranaje de su devenir cotidiano. La sombra de Tezuka es muy alargada, y si su impronta se deja ver en las obras de manga producidas a partir de sus hallazgos (es decir, casi todas), tiene desde su fallecimiento a la Tezuka Productions como la encargada de velar por su recuerdo a través de constantes reediciones de sus mangas, nuevas versiones animadas, o proyectos que involucran a grandes autores actuales, como en el caso de la reinterpretación de *Metrópolis* de la mano de Rin Taro y Katsuhiro Otomo, o el reciente manga *Pluto* en colaboración con Naoki Urasawa.

Cierto es que ser el primero siempre da ventaja, pero en el caso de Osamu Tezuka nos encontramos con un genio cuyas obras le han sobrevivido y que continúan de actualidad gracias a los valores universales que representan. Probablemente sea un caso prácticamente único, junto al de Walt Disney, a quien admiró siempre. Y si nunca llegaron a conocerse en vida, es posible que ambos se reencuentren ahora en un anuncio de coches o en el dorso de una toalla. ■





LA ESCUELA DEL MAESTRO

EL MUSEO CONMEMORATIVO OSAMU TEZUKA

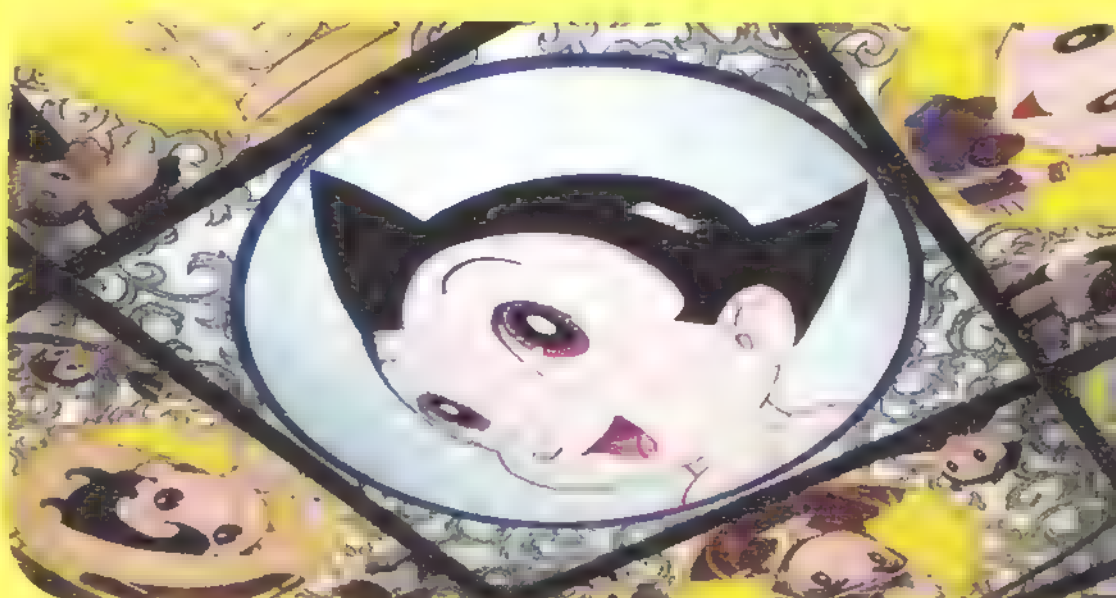
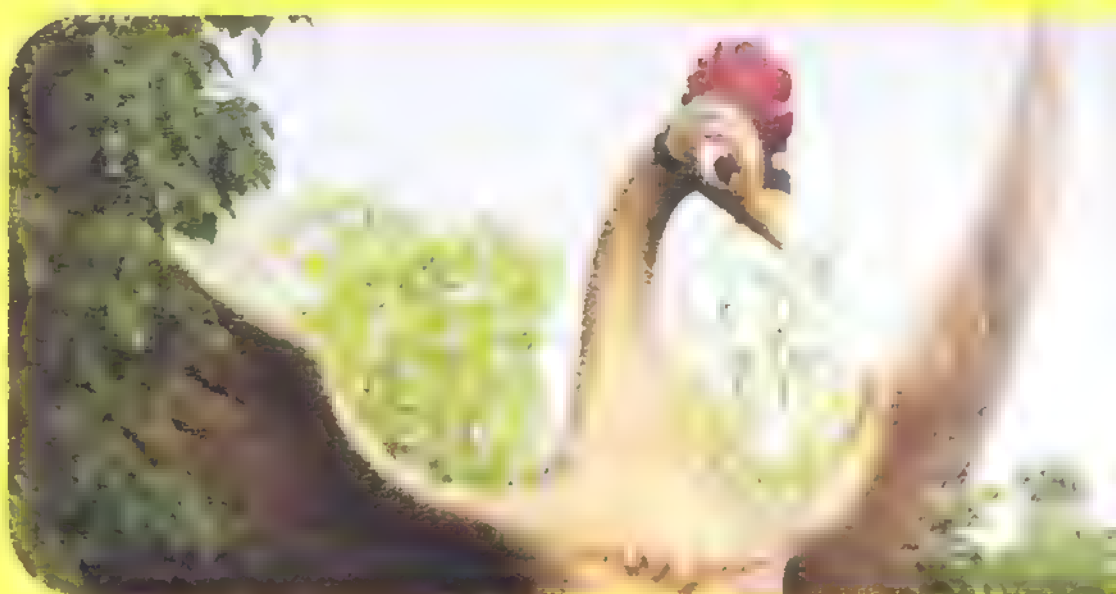
tezuka

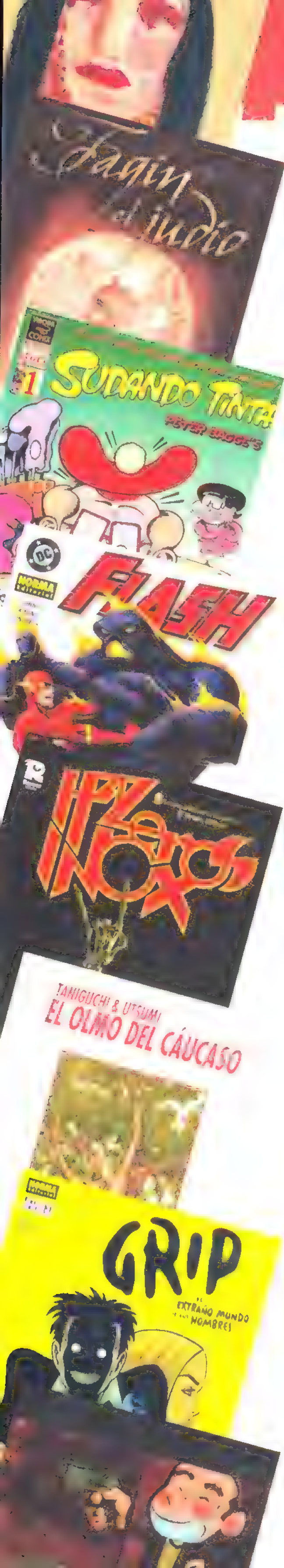
Aunque Osamu Tezuka naciera en Toyonaka (prefectura de Osaka), pasó toda su infancia y parte de su adolescencia en Takarazuka (prefectura de Hyôgo). En esta ciudad, famosa por sus balnearios y, sobre todo, por su compañía de cabaret-teatro formada sólo por mujeres, disfrutó de una tranquila infancia y se dedicó a su gran afición: la caza y clasificación de insectos.

La ciudad de Takarazuka abrió en 1994 un museo dedicado a su pródigo hijo adoptivo, el Museo Conmemorativo Osamu Tezuka. Se trata de un lugar relativamente pequeño pero muy acogedor, con un total de tres plantas dedicadas al Dios del manga. El exterior del museo no destaca especialmente entre los edificios de su entorno, puesto que su única característica especial es una cúpula multicolor. Eso sí, cerca de la entrada tenemos una gran estatua del ave fénix de su obra *Hi no tori* (Fénix) y, al estilo *paseo de la fama* de Hollywood, un pequeño pasillo con marcas de pies y manos de los personajes más famosos de Tezuka. Una vez dentro y previo pago de los 500 yenes que cuesta la entrada, una estatua de Astroboy nos recibe con los brazos abiertos a un vestíbulo decorado con vidrieras. El resto de la primera planta está ocupado por una exposición sobre la vida, artística y personal, de Tezuka, con material original de la época, y un pequeño cine donde se proyecta un documental de unos veinte minutos o una obra de animación. Lo malo para los visitantes internacionales es que todo está en japonés.

La segunda planta cuenta con varias áreas: una zona para exposiciones temporales que cambian cada dos o tres meses, una pequeña tienda donde se vende todo tipo de *gadgets* y objetos tezukianos, una zona con ordenadores cargados con bases de datos interactivas donde aprenderlo todo sobre Tezuka, una zona de descanso y una completa biblioteca con la obra completa del maestro. En ésta biblioteca encontramos incluso ediciones internacionales, entre las que se pueden ver algunos tomos de ediciones españolas, como por ejemplo *Adolf* o *Buda*. Por último, en la planta baja está situado un taller de animación, preparado para el público infantil, donde los niños pueden sentarse y disfrutar creando su propia mini-animación.

Localizado a treinta minutos de Osaka y a una hora y media de Kioto, un fan de los personajes de Tezuka que esté visitando Japón, debe acercarse a Takarazuka si quiere sentirse cerca del legado del dibujante. **TEXTO Y FOTOGRAFÍAS: MARC BERNABÉ**





EL RESEÑADOR

FAGIN EL JUDÍO

Will Eisner, 2003.

Traducción: Enrique Sánchez Abulí
Norma Editorial.

Álbum en rústica. 128 págs. B/N. 14 €.

Fagin El Judío nos narra la vida de un personaje secundario de *Oliver Twist* que en su tiempo sirvió para reforzar el estereotipo que todos evocamos cuando imaginamos a un judío. El trabajo de Eisner es meticuloso y hace que su historia tome ribetes de melodrama folletinesco para encajar con la novela como un capítulo perdido de la misma. Sin embargo, comete el gran error de querer hacer de Fagin una buena persona a la que la sociedad ha vuelto relativamente malvado como si un judío (como cualquier otro ser humano) no pudiera ser un individuo despreciable sin ayuda externa. Esto transforma el relato en un texto tan tendencioso como los que el autor quiere combatir y hace que el lector se distancie de la historia. El dibujo sigue siendo magnífico, con la maestría a la que su autor nos tiene acostumbrados. La teatralidad y excesiva gestualidad que lastrarían un relato de corte naturalista, ayudan en esta ocasión a acercarse al espíritu de melodrama desahogado propia de la obra de Dickens. La edición original estaba reproducida en tonos sepías que en la española son sustituidos por grises. Nada grave si no fuera porque en la

reproducción se han llevado la mitad de los grises, dejando la obra en un pálido reflejo de lo que era. **KOLDO AZPITARTE**

FLASH: EL PRIMOGÉNITO

Geoff Johns, Scott Kolins
y Ángel Unzueta, 2003.

Traducción: Ernest Riera.

Norma Editorial.

Prestigio. 112 págs. Color. 12 €.

Comienza la etapa de Scott Kolins en *Flash*, una larga etapa con la que ha conseguido el reconocimiento de crítica y afición y que le ha llevado a Marvel en categoría de superestrella. También tenemos la participación de Ángel Unzueta en el especial *Our Worlds at War*, pero a pesar de su notable labor (a medio camino entre un Pacheco de los inicios y Kelley Jones) le toca bailar con la más fea: un guión al servicio de un crossover de dudoso interés. El tandem Johns-Kolins comienza por ofrecernos una historia de esas que introducen a los personajes al nuevo lector para luego embarcarnos en su primera saga, tres episodios titulados *El Primogénito*, con los que comienza a establecer el plantel de secundarios y a dar a los villanos (y en especial a Mr. Frío) un tratamiento especial que será uno de los sellos distintivos de la colección. Si Kolins, con su dibujo limpio y detallado recuerda a Geoff Darrow, los guiones de Johns profundizan en la esencia de un

buen tebeo de superhéroes: relaciones entre los personajes, tensión dramática y sorprendentes giros argumentales, todo ello aderezado con ingentes dosis de acción. Uno de los mejores tebeos de superhéroes del momento, simple y efectivo, explotando la potencialidad del género sin complejos: un soplo de aire fresco, en definitiva. **KOLDO AZPITARTE**

GRIP: EL EXTRAÑO MUNDO DE LOS HOMBRES

Gilbert Hernández, 2001.

Traducción: Fabián López.

Norma Editorial.

Prestigio. 120 págs. Color. 12,95 €.

Cansado de historias rurales, dramas humanos y culebrones generacionales, Beto se sienta frente al tablero de dibujo y comienza a pensar: de repente, alguien en medio de la calle, se da cuenta de que padece amnesia. El punto de partida para una historia de laboratorios ocultos, genética y sectas, pero también de enanos violentos, pieles con vida propia y señoritas muy bien dotadas. Parece raro. Pues lo es. Quedan muy lejos los años en los que junto a sus hermanos creara *Love & Rockets* y popularizaran así el ahora desgastado cartel de "independientes". Sin

embargo algo de aquella ciencia-ficción de andar por casa con la que empezaron parece haber sobrevivido. El trazo tosco y duro que caracteriza a Beto, los paisajes desolados, las paredes desnudas y desconchadas propias del mismísimo Palomar, junto con una tecnología retro, hermanada con la del visionario Tezuka, chirrían al intentar encajarlas con unas pretensiones más vanguardistas, en un desahogo mental que mezcla el desconcierto de Clowes, las deformidades de Burns e incluso el mesianismo de Morrison sin llegar a alcanzar a ninguno de ellos. Por lo demás, el autor mantiene su habitual técnica narrativa con el uso ejemplar del flashback y la dirección coral de todos sus personajes. Por encima de todo, el peso y la importancia de la mujer en sus historias, en oposición al irónico título de la obra. Raro, ya decíamos. **GORKA OMAETXEBARRIA**

HISTORIAS CORRIENTES: NI TANGO NI BOHEMIA

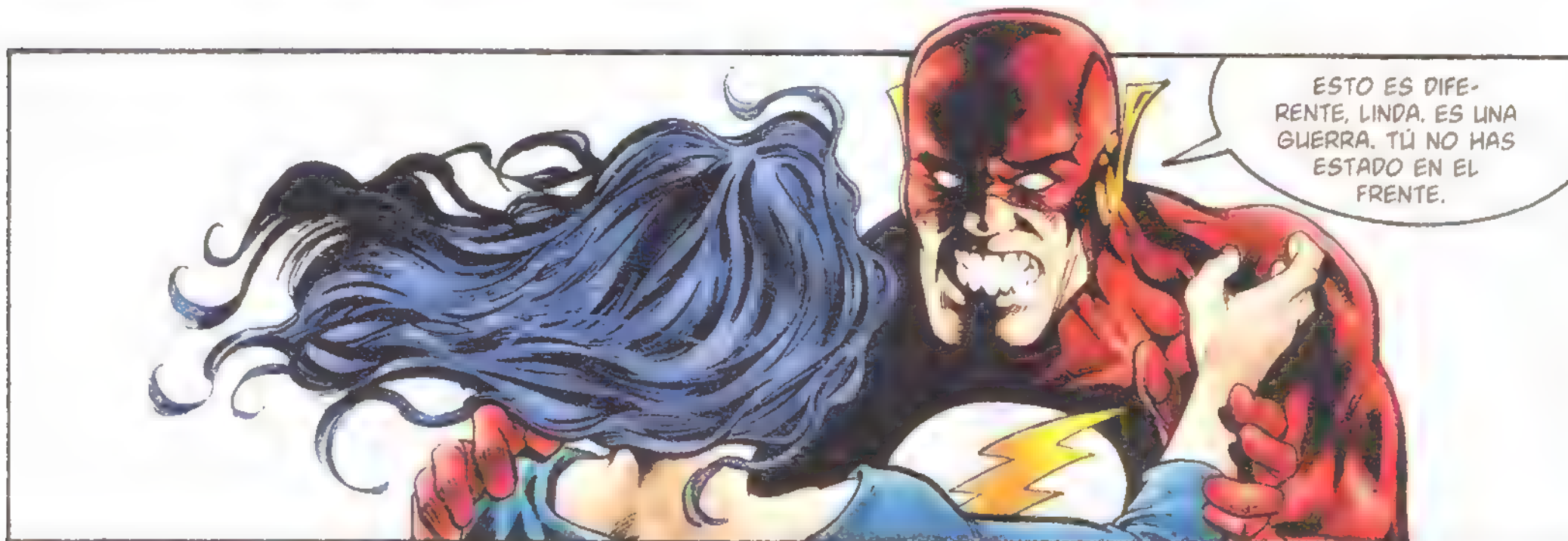
Laura Vázquez y Federico Rübenacker, 2004.

Edicions de Ponent.

Álbum en rústica. 54 págs. Color. 15 €.

Tras la publicación por parte de Astiberri este mismo año del

volumen *Entreactos*, nos llega ahora un nuevo trabajo escrito por Laura Vázquez de la mano, en este caso, de Ponent. Ilustrada por Federico Rübenacker con un estilo poderosamente influenciado por Dave McKean y sus *Cages*, *Historias Corrientes* presenta seis historias aparentemente independientes en las que, también aparentemente, el único hilo que las une es la presencia física de las salas de cine que creo deducir que tienen una presencia importante en la calle Corrientes de Buenos Aires (aclaración: las historietas que componen *Historias Corrientes* en realidad fueron realizadas un año antes que *Entreactos*, aunque aquí hayan sido recopiladas más tarde). Sin querer entrar en el argumento de las distintas historias, el libro resulta una suerte de muestrario de la sociedad que habita la capital (o una parte de la misma) argentina, y que en realidad no es tan distinta de la que habita nuestras ciudades (o una parte de las mismas). Si *Entreactos* era un retrato, en clave más existencial que descriptiva, de una generación concreta de la sociedad más o menos actual y más o menos



Flash: el protagonista



occidental, *Historias Corrientes* es también un retrato, pero más general; un retrato del hombre y la mujer, en lo genérico de la condición humana y en lo particular de un lugar y una época determinada. **NORMAN FERNÁNDEZ**

EL OLMO DEL CÁUCASO

Jiro Taniguchi (sobre relatos de Ryuichiro Utsumi), 1993.

Traducción: Shizuka Shimoyama y Ángel Ibáñez Muñoz.

Ponent Mon.

Álbum en rústica. 222 págs.

B/N. 15 €.

Hasta ahora, hemos leído sobre todo historias de Taniguchi. Estos ocho relatos, en cambio, adaptan cuentos de Utsumi. Y se nota: hay insertos narrativos abundantes y diálogos extensos, palabras que describen emociones y motivaciones. Pero su lógica narrativa funciona, obliga a detenerse, a considerar

despacio cada viñeta. Y los dibujos de Taniguchi requieren esa lectura calma, que descubre la belleza en las sombras de un árbol frondoso o en su silueta desnuda, la emoción casi imperceptible en la línea de los labios o en el ángulo de la mirada. Su arte es el del sentimiento apenas visible. Los relatos de Utsumi discurren en la frontera entre el rencor y el afecto, entre el desamor y la compasión. Los resuelve siempre un gesto, un sentimiento positivo, pero no simplón: el daño siempre amenaza, el dolor existe. Como en las historias del propio Taniguchi, los personajes —divorciados, hermanos distantes, viejos solitarios— viven y nos importan, porque su estilo reposado y atento descubre la emoción, su hondura y resonancia. Una gozada. Ponent Mon promete más títulos suyos.

JUAN MANUEL DÍAZ DE GUEREÑU

LO MÁS MEJOR DE ORTEGA Y PACHECO

Pedro Vera, 2004.

Ediciones El Jueves.

Cartoné. 100 págs. B/N. 15 €.

A ver quién es el avezado que le cuestiona a Pedro Vera su capacidad para dar donde más duele. En ese punto donde el sonrojo y la bofetada se confunden gracias a las groseras maneras de dos personajes que no son otra cosa que el reflejo imaginativo de una realidad latente y cortante. Es obvio que al autor no le van las medias tintas ni el bochornoso buen rollo, y es muy probable que sea uno de los creadores que más urticarias provoque dentro de un universo proclive al sonambulismo sentimentalista y al empanamiento existencial. Y es que el trazo bellaco de Vera potencia en sus viñetas a dos tipos a los que ni les pegaban ni les robaban los bocadillos en el colegio. Así estos infraseres se encargan de repartir sendos escarnios a toda una fauna en la que se dan cita recreaciones que responden a nombres como Carlos Gafáinz, La Duquesa De Albal, Percebes Milá, Ánsar, Jesús Mierdiñas, Mery Cielo Masturbares, El Papa y el inclito Felipito, entre otros, que se las tienen que ver con unos Ortega y Pacheco compinchados, en según qué ocasiones, con adalides como el Dr. Fernando Jiménez Del Oso, Bruce Campbell, Chiquito De La Calzada, Vlad Tepes *El Empalador* o Bud Spencer y Terence Hill. El resultado es una ácida y efectiva respuesta a la estupidez que deambula por la vida nacio-

nal, vista con una mirada que no se casa con nadie. **ALDO LINARES**

PLAYAMAN

Guillaume Bouzard, 1997.

Traducción: Estudio Fénix.

Bang Ediciones.

Álbum en rústica. B/N. 56 págs. 10 €

Este tebeo tiene un tono *fanzi-nero* en el peor sentido de la palabra: parece ideado para que se partan el pecho de risa los colegas del propio Bouzard en lugar de dirigirse a un amplio público. El argumento, las desventuras de un patoso superhéroe francés, sólo logra aburrir al lector cuando lo que pretendía hacer era una serie de humor. Este personaje que lleva una pelota de volley por casco integral, una toalla por capa y un bañador por calzón tiene un humor cafre y vacilón, y como único superpoder el de recibir ostias a porrillo sobre la arena de la playa. El dibujo humorístico de Bouzard es lo mejor de todo gracias a un dominio de la anatomía. Se adivina en él a un autor solvente, tanto más cuando consiga entintar de manera menos confusa y busque un guionista con gracia. Tratándose de una obra editada hace seis años en su país, cabe preguntarse si no había otro tebeo más interesante que traducir del mercado galo o, al menos, si ésta era la mejor opción de entre la bibliografía de Bouzard. Y, ya de paso: ¿Por qué muchas editoriales no ponen interés en ofrecer unos créditos con pies y cabeza? En definitiva, un refrito del humor de Edika demasiado francés para ser apreciado más abajo de los Pirineos. **QUIM PÉREZ**

EL PULPO:

DESDE EL DÍA EN QUE YO NAZI

Cyprien Luragui

y Stéphane Perger, 2001.

Traducción: Estudio Fénix.

Bang Ediciones.

Álbum en rústica. 72 págs. B/N. 10 €.

Al personaje de Gabriel Lecouvre le cojes cariño por varios motivos: su aversión por el fascismo, el machismo y toda forma de autoridad le infiere un perfil de antihéroe con el que te gusta sentirte identificado. Conocido como El Pulpo, el paladín francés defensor de causas perdidas ha transformado el panorama galo del cómic con una muy inteligente forma de presentarse. Este modesto investigador está ideado por tres autores de prestigio dentro del género negro, y del guión y el dibujo se encargan diversos artistas número a número, con lo que siempre tenemos una visión nueva tanto a nivel gráfico como narrativo. Luraghi y Perger,

encargados en esta ocasión de guión y dibujo respectivamente, consiguen recrear un ambiente sórdido con puesta en escena altamente cinematográfica. El trazo expresionista es muy pictórico (ecos de Otto Dix y el primer Edward Munch) y lo acompañan sombreados y entintado de enorme calidad que lo hacen deudor de, entre otros, Bernard Krigstein (vean su archiconocido *Master Race* y encontrarán afinidades). Complicado cruce de caminos con asesinatos, encuentros y desencuentros, *Desde el día en que yo nazi* muestra a Gabriel-El Pulpo atajando un entuerto de complicada resolución que lo empuja desde los bajos fondos a la lujosa comarca de la Alsacia, donde visita un mórbido club de intercambio de parejas y un campo de concentración. Asumida la consolidación de esta serie en su país, Bang se vuelca con ahinco en la edición de este atractivo cómic. **OCTAVIO BOTANA**



EL PULPO: QUÉ MAL TEBEO

Jean-Luc Cochet

y Jeff Pourquié, 2001.

Traducción: Estudio Fénix.

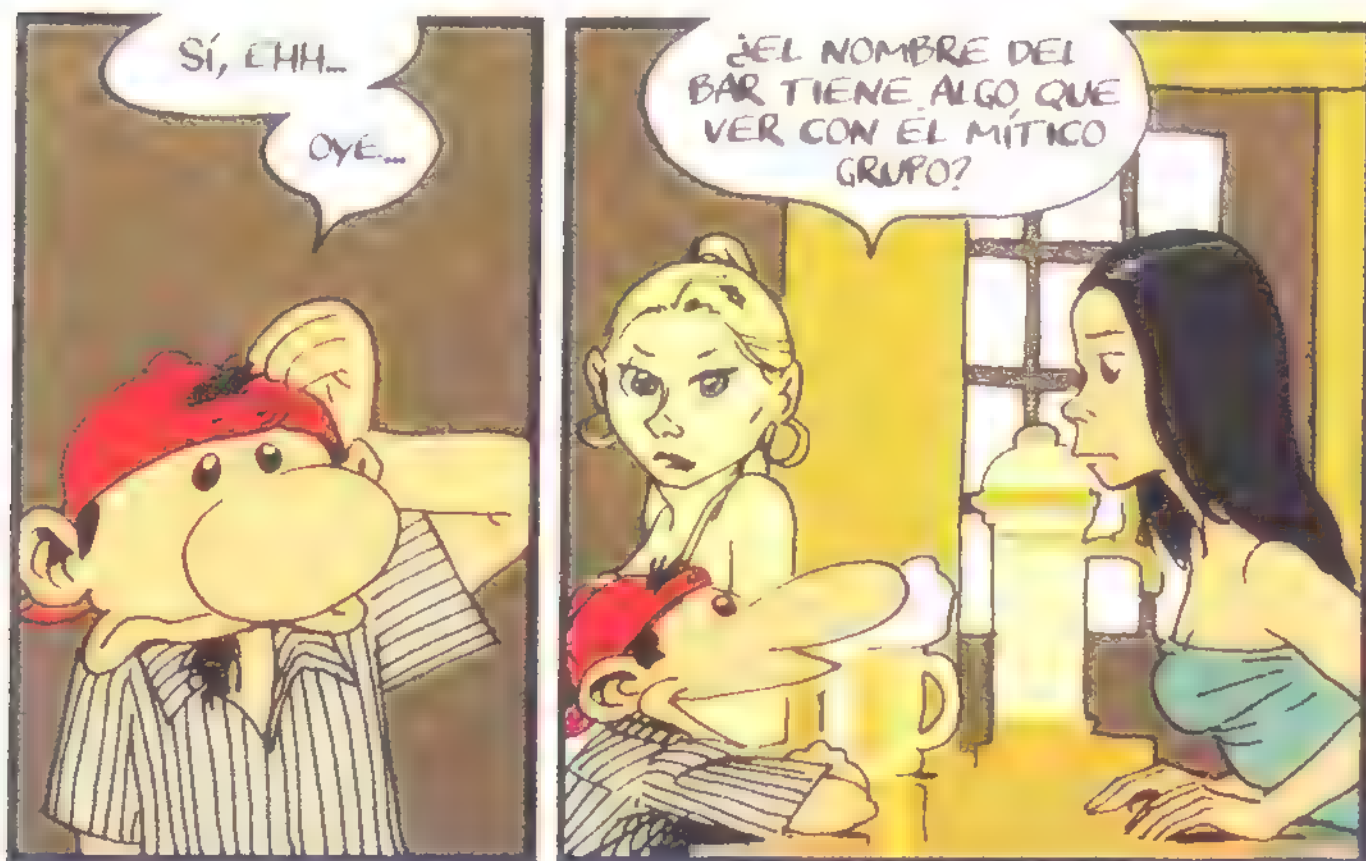
Bang Ediciones.

Álbum en rústica. 80 págs. B/N. 10 €.

Aquí tenemos otra de las aventuras de Lecouvreur, alias El Pulpo. En esta ocasión el plasrador de su vida y milagros es Jeff Pourquié, renombrado autor cuyo lápiz sufre cambios de registro vertiginosos y no por ello incoherentes. El estilo que

res pasados de rosca, periodistas incordio, redactores casposos y, cómo no, autores consagrados; algunos de ellos deseando cambiar de identidad para poder seguir trabajando sin presión. El juego metaficcional tiene mucha guasa, mucha mención -directa o indirecta-, guiños sutiles y homenajes a artistas de campos tan diversos como Spiegelman, Hitchcock, Simenon, Céline o Moebius; convirtiendo este nuevo capítulo de Lecouvreur en un juego intertextual de gran calado. **OCTAVIO BOTANA**

Hazers inoxidables



modela Pourquié bebe de muchas fuentes y se metamorfosea con una agilidad pasmosa, llegando al puro realismo literario en varios momentos de la historia (dicen que El Pulpo es el Henry Chinaski de la viñeta) y en otros a la deconstrucción de dibujo y guión sin que el choque moleste. En esta nueva historia, nuestro anarco-fisgón favorito investiga una serie de asesinatos acontecidos alrededor del mundo del cómic. No hay parte de la maquinaria que quede libre de culpa, así se ataca tanto a edito-

LOS REPARTIDORES DE CERVEZA: HAZEROS INOXIDABLES

Pau, 2003.

Recerca Editorial.

Comic book. 36 págs. Color. 2,50 €.

Protagonistas inusuales al margen, el retorno de estos Repartidores de Cerveza no depara demasiadas sorpresas. Salvo, eso sí, la irrupción del color en la ruta de estos camioneros dados al chiste fácil y a la coña metalenguística. Hasta ahora encerrados en viñetas blanquinegras en las

páginas de *El Víbora* o en su aventura con *Las Vacas Chechenias* publicada por Inrevés, los héroes del mallorquín Pau entran en el universo de la cuatricomía de la mano de la editorial Recerca. Ebro, el bruto, Irina, la despampanante, y Sobrasada, el gracioso, cumplen como pueden con los roles que les ha tocado jugar... y otro tanto hace el guionista y dibujante. A pesar de ideas tan interesantes como bien hilvanadas -a tan sólo diez páginas de lectura, el bueno de Ebro estampa la cara de un personaje contra una viñeta y le hace mirar el lado opuesto- y un discurso-denuncia que se gana la simpatía del respetable más por su ingenuidad que por su virulencia, la nueva entrega de Pau no va más allá del mero entretenimiento. Aunque alguna que otra composición indica que tras el trazo ligero del dibujante hay madera, a Pau aún le queda por pulir ese estilo a medio camino entre un Shelton desganado y el *cartoon* más gamberro. Como la cerveza que viaja con ellos, estas viñetas se apuran demasiado rápidamente. La próxima caña, esperemos cunda más. **TALI CARRETO**

ROCK MASTARD. JAQUE A LA GESTAPO

François Boucq

y Karim Belkrouf, 2004.

Traducción: Eva Mesa.

Norma Editorial.

Álbum en cartóné.

64 págs. Color. 16 €.

En 1983, a la sombra de Indiana Jones, Boucq y el guionista Philippe Delan creaban para las páginas de *Fluide Glacial* a

Rock Mastard, un héroe subgénero de aspecto rudo, ideas obtusas y virilidad falaz, como de casting regular. Ahora es el novel Karim Belkrouf, colaborador de Boucq en varios proyectos publicitarios, el guionista encargado de retomar las aventuras del personaje, que, como en la mejor tradición serial, se definen en sus aspectos formales más evidentes: una redirección de acciones de aspecto fortuito, una disposición inocua de los caracteres y un descoyuntar la lógica del suspense en su último estadio, aquí en beneficio cómico. La historia arranca al final de la II Guerra Mundial, cuando un bombardero de la Luftwaffe se estrella en el Amazonas generando un enigmático peligro para la humanidad. Unos años más tarde, una expedición de nazis requiere los servicios del justiciero global Rock Mastard y su escudero Gus -interpretado, al loro, por Jerónimo Puchero- para recorrer la jungla en busca de su botín perdido. Con esa premisa y asimilando el absurdo como cotidianeidad, Boucq, cuyo nombre es el primer atractivo para acercarse a este trabajo, relaja plumilla y hasta despelucha el pincel en busca del trazo fresco del pulp, sin dejar de reconocerse como un inteligente paisajista. Se divierte dibujando esta historia de evocaciones clásicas, paráfrasis rutinarias y entonación cercana a las extravagancias de situación de un Gotlib -por citar a un maestro- que el lector no puede más que rendirse cómplice a lo que es un enjundioso capricho con visos de continuidad. RUBÉN LARDÍN

**SAINT-EXUPERY.
EL ÚLTIMO VUELO**

Hugo Pratt, 1994.

Norma Editorial.

Álbum en cartón. Color. 80 págs. 18 €.

Arropado en una digna edición que incluye un prólogo de Umberto Eco, bocetos, acuarelas y la presentación del propio dibujante, nos acercamos a una obra centrada en un personaje real, el autor de *El Principito*. Escrita y dibujada poco antes de morir Pratt, la historia nos sugiere su versión del último vuelo del escritor y piloto, entrelazando en una suerte de lecturas paralelas retazos del pasado, visiones y encuentros, al que asistimos como privilegiados espectadores. Tomando a Saint-Exupery como un personaje más, Pratt recorre coordenadas comu-

nes a creaciones como Corto o Sven. Pratt, que siempre se funde con sus personajes, confundiendo persona y ficción, nos ofrece una narración en la que los hechos y la fabulación se mezclan. Como casi siempre que cerramos un tebeo de Pratt, dan ganas de seguir investigando, de seguir la historia, de aceptar el reto que lanza el dibujante, de desentrañar qué pasajes son ciertos, qué hechos son inventados, qué suposiciones son verosímiles. Con una cierta dejadez o pereza en su dibujo, aunque con destellos aislados de un pincel privilegiado, se preocupa más que nunca de desarrollar la narración. Como si tuviera prisa por acabar pronto, con impaciencia, va desgranando su verdad, hipnotizándonos sin remedio, a pesar de que el resultado



Sin la sombra de las torres

Sudando tinta



no sea tan redondo como en otras ocasiones. **IÑAKI GUTIERREZ**

SIN LA SOMBRA DE LAS TORRES

Art Spiegelman, 2002-2003.

Traducción: María Ferrer.

Norma Editorial / Casterman.

Álbum en cartóné.

38 págs. Color. 29 €.

La cubierta lo dice casi todo: sobre su famosa portada para *The New Yorker*, la masa negra de las torres gemelas sobre fondo negro, una viñeta en que un chivo con turbante —y barba de chivo, claro; ese bicho me recuerda a alguien— pateo y manda al carajo a personajes clásicos del cómic: Yellow Kid, Jeff y Mutt, Ignatz y otros. Spiegelman nos cuenta una historia de miedo. Más bien de pánico, el que siente desde que el cielo cayó sobre su barrio de Manhattan, un 11 de septiembre. Ya no sabe qué fanatismo le aterrará más, el de Bin Laden o el de George W. Bush, ni sabe distin-

guir entre “*depresión neurótica*” y “*desesperación justificada*”. Así va su mundo. Así va el mundo. Lo cuenta en diez páginas de periódico despavoridas, en que amalgama con lógica de *collage* turbulento e irónico el recuerdo personal, la reflexión política y un aluvión de alusiones a la historia del cómic. Completa el volumen una selección de historietas de hace cien años extrañamente actuales. Spiegelman deshace el lenguaje de la historieta y lo rehace, y, de paso, dibuja una tradición del cómic a su medida. Así suelen proceder los artistas en cada medio. Obra singular, exigente, estimulante. Y sí, cara. Como el arte. **JUAN MANUEL DÍAZ DE QUEREÑU**

SUDANDO TINTA

Peter Bagge, 2003.

Traducción: Hernán Migoya.

Ediciones La Cúpula.

Rústica. 48 páginas. Color. 6,20 €.

No nos engañemos: *Sudando tinta* no es *Odio*, pero tampoco es

que Peter Bagge lo pretenda. El problema es que, leídas las 48 páginas que conforman el volumen protagonizado por un estudio de dibujantes, uno no termina de saber bien qué pretende Bagge con *Sudando tinta*. Lo que de antemano puede parecer un tebeo acerca de la industria, una ácida crítica en torno al oficio de dibujante de tiras cómicas, no termina siendo más que un cúmulo de anécdotas sin demasiada gracia y chistes tan blancos y sobados que te hacen ir una y otra vez a la portada para comprobar si el nombre del responsable de todo aquello es el mismo que el de las andanzas de Buddy Bradley. Y así es, aunque luego en el interior uno de los capítulos esté dibujado por Stephen Destefano (imitando las formas y el estilo de Bagge) y en otro las tintas corran a cargo de Bill Wray, lo cual, bien pensado, dice mucho acerca de la implicación de Bagge en este proyecto. No deja de resultar ciertamente irónico que uno de los temas que la obra critica sea el delegar trabajo en otros para luego firmarlo uno como propio y aquí suceda algo así. *Sudando tinta*, por tanto, se queda a medio camino entre un cómic de humor blanco y la ácida crítica que podría haber sido, a la que en todo momento apunta pero sin disparar. Un tierra de nadie cuya lectura, digámoslo claro, decepciona. **MANUEL MONTERO**

SUPERMAN: LEGADO

Mark Waid y Francis Leinil Yu, 2003.

Traducción: Carles M. Miralles.

Norma Editorial.

Prestigio. 112 págs. Color. 12 €.

A pesar de que Mark Waid minimiza la influencia de Smallville

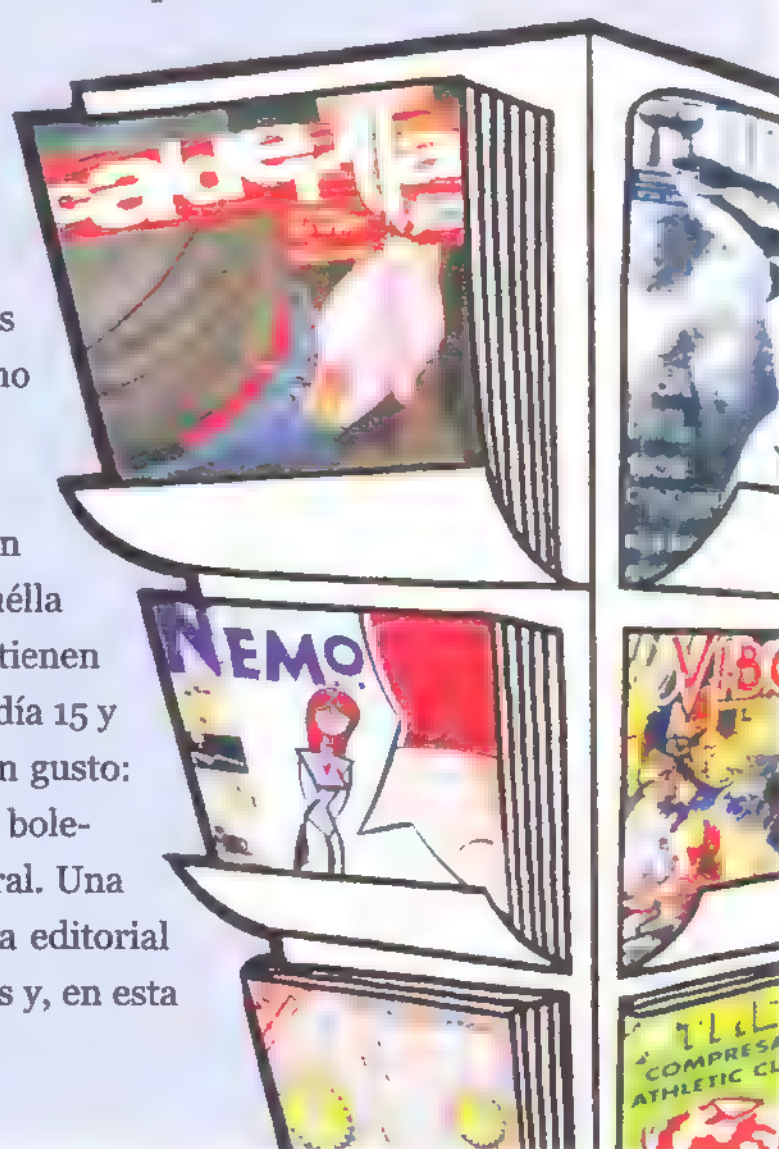
en *Superman: Legado*, buena parte de los aciertos de esta miniserie de tres números vienen de la actualización del aspecto y personalidad de los protagonistas de acuerdo con el canon que la serie de televisión ha creado. Evidentemente, también toma prestados muchos de los aciertos de la adaptación cinematográfica pero dotándola de una estética moderna que el personaje venía pidiendo desde hace décadas. Quizá esto haya

que agradecerse a Leinil Francis Yu, un dibujante de narrativa limitada pero con la personalidad suficiente como para rediseñar cada uno de los personajes haciéndolos más atractivos para una audiencia moderna sin perder un ápice de sus personalidades. Lo que sin duda es un mérito de Waid es el haber sabido buscar un nuevo camino para contar la misma historia, señalando un fértil terreno en el que profundizar -el viaje iniciático

de Clark a través del mundo- y el haber potenciado la relación entre Superman y Lex Luthor transformándola en algo más profundo e interesante que la clásica confrontación entre héroe y villano. Un buen tebeo de superhéroes que alguien ha descrito como el Ultimate Superman. Si eso significa que por fin tenemos un Superman para una nueva generación de lectores, estoy completamente de acuerdo. **KOLDO AZPITARTE**

EL REVISTERO

De camino a la librería paso por el quiosco y me llevo un número 296 y probablemente antepenúltimo de *El Víbora* (3,95 €) cuyo subtítulo "cómic para supervivientes" cobra ahora más sentido que nunca. Aunque extraoficialmente fuentes cercanas a la revista confirman su desaparición, nuevas series y autores se inician últimamente, como es el caso de *Tracción a sangre* de Atilio e Iván. Lo mejor que ha traído sus postreros esfuerzos por salvar la publicación ha sido el cambio de las tetras por las ilustraciones de portada que se continúan en la contra, en este caso, Robert Williams. Dejando aparte los ya clásicos de la revista que la hacen apetecible (Martín, Alcázar, Entrialgo, Fito, König...) y los que la hacen previsible (Laperla y Kosinski, DeDiego y Carlo), da risa el *danielclowista* guarro Piñata, Carlo con su Sancho de Sánchez o Elreydespaña pero vamos, que sin llegar al ataque. De la librería me llevo el 30 de *Las estaciones de Nemo* (3,95 €), el 104 de Dolmen (2,20 €) y el número uno de Calderilla (0,95 €). Con el cambio de diez euros, el tendero me regala, además, un TRAMA 39. Nemo promete en portada todo sobre la polémica Planeta vs Panini, escrito por un colaborador compartido por esta casa; pero ya sabemos que todo-todo no. Fermín Solís ilustra la tapa y es entrevistado biobibliográficamente en páginas interiores, por el mismo colaborador estrella. La sección de reseñas es uno de sus fuertes y, además de las noticias en formato breves (se agradece la columna sobre actualidad argentina) el resto son artículos sobre unas cosas (El Castigador, Kyle Baker...) y otras (Manel Fontdevila, Goshō Aoyama...). Olvidaba lo mejor: El ADLO! en papel, en el folio central. El *Dolmen* de septiembre me trae a Catwoman en portada para hablar de la película y anuncia como contenido estrella una larga conversación con Pascual Ferry. Dolmen es el complemento perfecto de TRAMA ya que aquella dedica a ciertos géneros un espacio que aquí no reciben. Es más, ellos tienen checklist y nosotros ya no. Compradla en la librería adecuada a partir del día 15 y os llevaréis las dos revistas de un golpe. La portada de *Calderilla* es un gusto: sacar fotografía en ella la diferencia de otras publicaciones. Se trata de un boletín de talante sofisticado de la editorial Recerca con periodicidad bimestral. Una especie de *Astiberri*, *zer berri?* que ofrece muestras de las obras de esta editorial complementadas con artículos sobre ellas, noticias, anuncio de novedades y, en esta ocasión, una entrevista con Mike Allred.

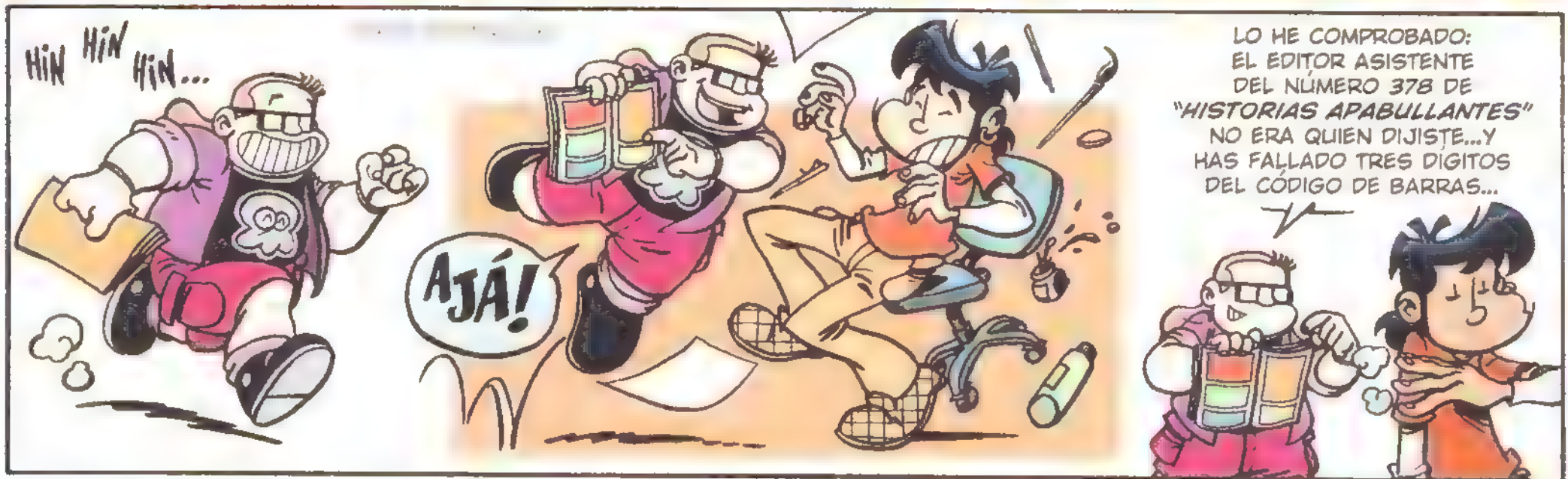


JOKER PATROCINA ESTA PÁGINA

JOKER COMICS C/BERTENDONA 2 BILBAO 94 415 91 27 JOKER JUEGOS C/FDEZ. DEL CAMPO 24 BILBAO 94 443 92 97

STUDIOS TITANIC

© SANVI
2004



MAGUI

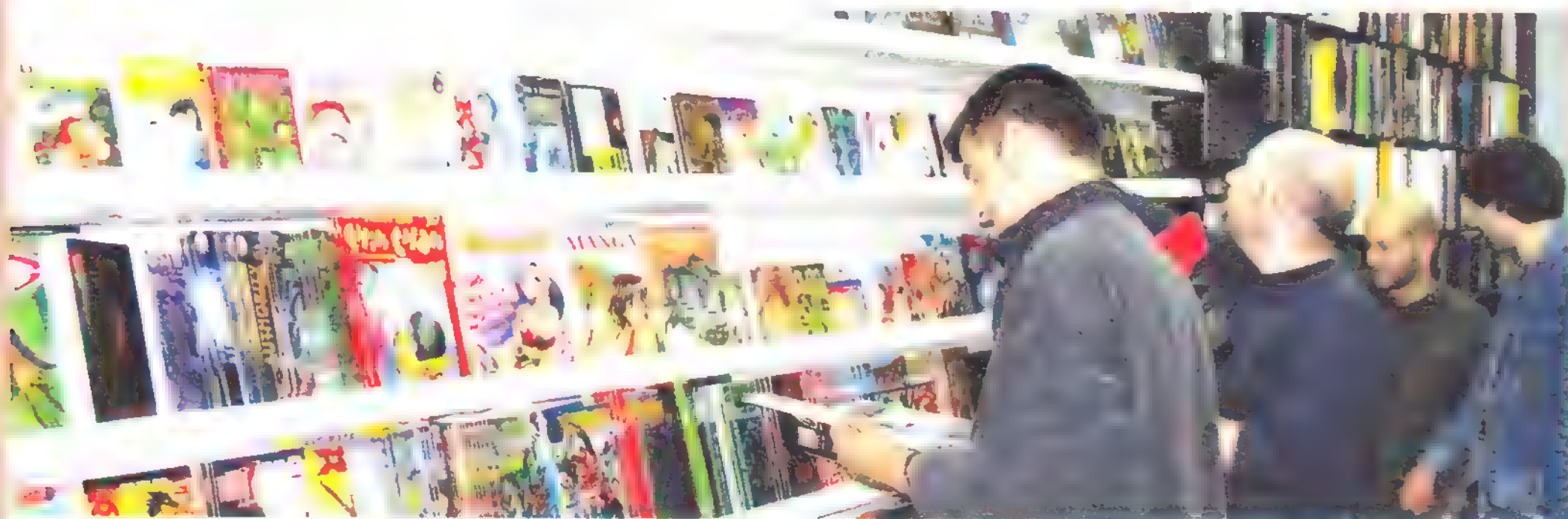
DEPENDIENTA DE UNA TIENDA

POR MANUEL BARTUAL



GUÍA DE LIBRERÍAS

BILBAO



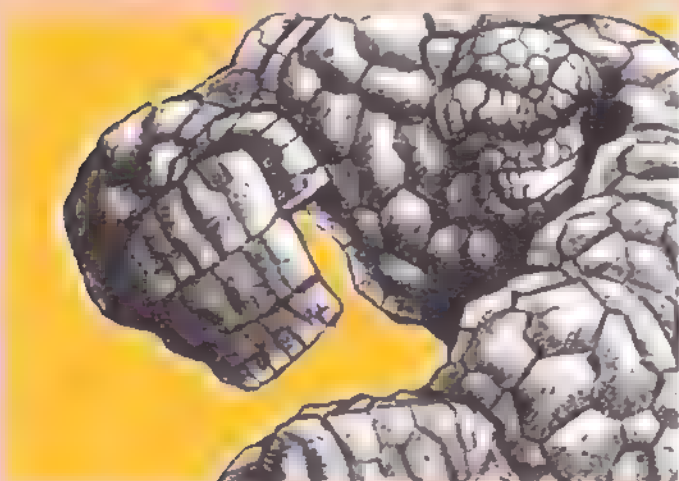
JOKER

Diez años vendiendo tebeos de todo tipo son capaces de desquiciar a cualquiera, a pesar de todo en Joker seguimos disfrutando de los buenos tebeos, tebeos españoles, tebeos japoneses, tebeos americanos, tebeos rumanos y tebeos renanos. Para celebrar como se merece un evento de tal magnitud, además de la fiesta de la que ya se avisará con tiempo... ¡NOS MUDAMOS! Sí, a una tienda más espaciosa si cabe, y situada a la nada desdeñable distancia de 10 metros de la anterior, donde el pluscuamperfecto equipo formado por Xabi, Iñaki y Fernando resolverán las dudas existenciales de clientes y familiares de los mismos. ¡Y no os olvidéis de Joker Juegos, la tienda con más solera de Bilbao en todo lo relacionado con Juegos de Rol, figuras de plomo y juegos de cartas!

JOKER Cómics
C/ Bertendona, 2.
48008 Bilbao
Tel. 944 159 127

JOKER Juegos
C/ Fernández del Campo, 24.
48008 Bilbao
Tel. 944 439 297

ALICANTE



ATENEO

Comics, rol, magic, games workshop, ilustración y mucho más.
¡Nueva dirección!
C/ Serrano 10
Tel. / Fax: 965 923 040
03003 Alicante

ALICANTE



COMIX CITY

Quince años a tu servicio: cómic USA, manga, europeo. Gran stock de material atrasado y descatalogado, figuras, vídeos, warhammer, rol.
C/ Pascual Pérez 36 bajo
03001 Alicante
Tel. / Fax: 965 212 933 (comixcity@terra.es)



BARCELONA

NEWTON/UNIVERSAL

El más amplio catálogo en descatalogados y cómics de segunda mano. Ahora también disponemos de mas de 10.000 referencias de cómic USA en versión original, en tomos y comic-books. Disponemos de un amplio catálogo de cómics atrasados nacionales y de importación al mejor precio del mercado. Tenemos una larga tradición en la compra/venta de cómics y un amplio stock cuidando que el estado de conservación sea bueno y el precio competitivo, pidenos catálogos de las colecciones que te interesan por e-mail y lo comprobarás.

Riera Alta, 8
08011 Barcelona
Tel. 933 293 466 / Fax. 934 431 163
(newtoncomics@hotmail.com)



BARCELONA

COSMIC/PLANETACOMIC.NET

En nuestra tienda o en Internet, todo lo que te interesa: cómic, star wars, muñecos, merchandising, cine, libros, música.
C/ Castillejos, 272 (metro Sagrada Familia)
08025 Barcelona
Tel. 934 363 037 (cosmic@bcnred.com)



BENIDORM

INFERNO CÓMICS

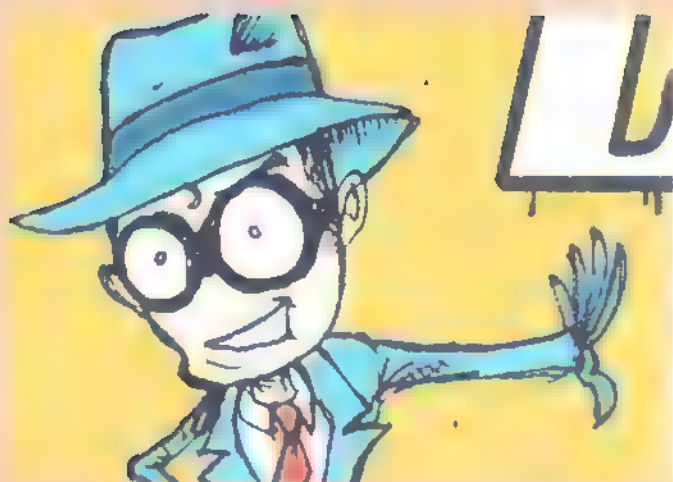
Cómics, manga, anime, BSO de anime, merchandising, figuras de importación, juegos de rol, wargames.
Av. De Jaime I, 42
03500 Benidorm (Alicante)
Tel. 965 865 360



BILBAO

PLAZA NUEVA CÓMICS

Todo en comics nacional e importado, segunda mano, merchandising, figuras, trading cards. Visítanos y únete al club. Cómics nacionales e importados, segunda mano, figuras, trading cards.
C/ Carmelo Gil s/n
48012 Bilbao
Tel. 946 553 244
www.plazanuevacomics.com



BILBAO

ZINCO

Tu nueva tienda en Bilbao con todo en cine, cómics y coleccionismo freak. Compra venta de cómics, libros, vinilos, CDs y DVDs.

C/ Gregorio de la Revilla, 33

48010 Bilbao

Tel. 944 215 546 (zincomics@yahoo.es)



CASTELLÓN

NORMA CÓMICS

Cómics, manga, artbooks, merchandising, games workshop, camisetas, vídeos, figuras, juegos de rol, pósters, Previews, novelas CF y fantasía heroica.

C/ Navarra, 6. 12002 Castellón

Tel / Fax: 964 256 872 (normacomics@teleline.es)



EL EJIDO

EJIDO CÓMIX

Especialistas en cómics: europeo, USA, manga, muñecos.

¡Aquí encontrarás lo que buscas!

C/ Jaén, 10. 04700 Ejido (Almería)

Tel / Fax: 950 487 726



ELCHE

CIMMERIA

Cómic europeo, cómic americano, manga, fanzines, merchandising, libros de ilustración, rol y mucho más.

C/ Salvador, 5

03203 Elche

Tel / Fax: 965 450 803



GIJÓN

ARCO IRIS

La librería especializada de Gijón. Venta por correo.

Carretera de la Costa, 75

33205 Gijón

Tel / Fax: 985 332 620



GIRONA

CÓMICS 22

La botiga de còmics número 1 de Girona. 20 anys venen còmics. En Internet: www.llibreria22.net

C/ Hortes, 22

17001 Girona

Tel. 972 411 587 (llibreria22@llibreria22.net)



LUGO

TOTEM

Cómics, fanzines, juegos de rol, art books, posters, merchandising, figuras, anime, manga, serie B, fotografía, cine de culto, cartas, tebeo, camisetas... y ahora también wargames.

C/ Santo Domingo, 3. Lugo

Tel. 982 224 164 (totem@ya.com)



MADRID

AKIRA CÓMICS

Una de las librerías mas grandes y espectaculares de España con 360 m2 de superficie a rebosar de todos los comics, libros y juegos que imagines. Especializados en comic atrasado, manga y Games Workshop.

Avenida de Betanzos, 74. 28034. Madrid

Tlf. 91 731 94 09 / www.akiracomics.com



MADRID

ELEKTRA

Cómics, importación y mucho merchandising. Una gran tienda donde encontrarás todo lo que busques.

C/ San Bernardo, 20

28015 Madrid

Tel. 915 213 975



MADRID

MADRID CÓMICS

Una excelente librería en pleno centro de Madrid, referencia para todo fan del cómic. Abrimos de 10 de la mañana a 9 de la noche.

C/ Silva, 17

28004 Madrid

Tel. 915 591 133 / www.madridcomics.com



MADRID

FRAMAURO

Si no lo tenemos, ite lo traemos! CF, terror, cómic, rol, libro anti-guo. La mejor sala para jugar a rol y a cartas. Todo en cómics. Servicio por correo a toda España.

C/ Luna, 24. 28004 Madrid

Tel: 915 217 285



MADRID

FREAKS & FRIENDS

Una nueva tienda de cómics en Madrid. A tu disposición todas las novedades, atrasados, servicio de importación, merchandising y además disfruta de la exposición de originales.

C/ Reina, 7. 28004. Madrid / Metro Gran Vía.

Tel. / Fax: 915 211 389



MIRANDA DE EBRO

X-WING

Card-games, merchandising, figuras, rol, cómic, manga, USA, europeo.

C/ Comuneros de Castilla, 17

Miranda de Ebro (Burgos)

Tel. / Fax: 947 049 813



MURCIA

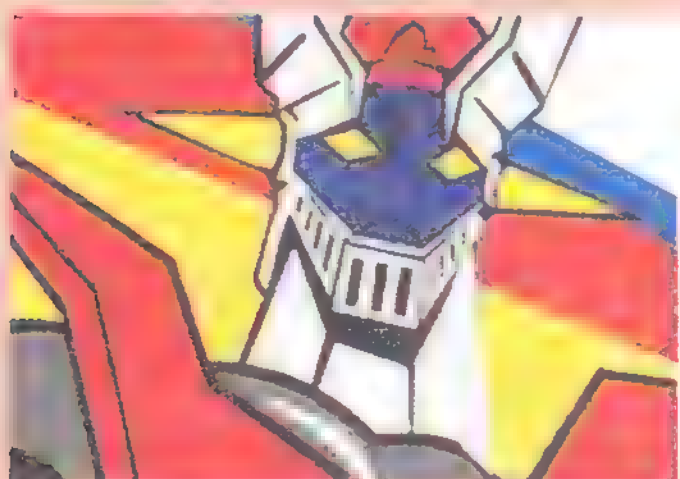
HISTORIETAS

"El regalo de una historieta, además de un obsequio, es un delicado elogio". Cómic nacional e importación, mercadotecnia.

C/ Vinader, 6

30004 Murcia

Tel / Fax: 968 222 685



OURENSE/VIGO/A CORUÑA/OVIEDO/GIJÓN

MAZINGER

"Sin juegos no hay futuro". Y también en Oviedo (C/ Silla del Rey, 5), A Coruña (C/ Barcelona, 93), Ourense (C/ Progreso 89-91, 10-A) y Gijón.

C/ Torrecedeira 9

36202 Vigo



SABADELL

NORMA CÓMICS SABADELL

Venta por correo. Completo catálogo actualizado cada semana:

www.normasabadell.com

San Antoni 21, 1º. 08201 Sabadell

Tel. 937 271 796 (cliente@normasabadell.com)

Boletín semanal de novedades. Suscríbete:

normasabadell-subscribe@yahoogroups.com

Y también en tu móvil (wap):

<http://normasabadell.com/wap/index.wml>

Tienda:

San Antoni, 9. 08201. Sabadell

Tel. 937 451 252 (info@normasabadell.com)



SALAMANCA

CÓMICS DRAKO

Cómics, rol, novelas, cartas, estrategia. Envíos en 24 horas.
Pº Carmelitas, 53-55. 37002 Salamanca
Tel. 923 218 048
(comicsdrako@usuarios.retecal.es) / www.dracomrol.com



SAN SEBASTIÁN

SPUTNIK

Nos especializamos en cómic, magic, warhammer, juegos de rol, merchandising, heroclix, con mesas para jugar a miniaturas y cartas. Se realizan talleres de pintura, demostraciones y torneos.
Bertsolari Salvador, 16 bajo. 20018. San Sebastián
Tel. 943 213 126. www.sputnikcomics.com



SAN SEBASTIÁN

ARMAGEDDON CÓMICS

Lo mejor en cómics.
Plaza Marcelino Soroa 4
20011 San Sebastián
Tel/fax: 943 462 782



SANTANDER

NEXUS

Cómic, rol, simulación, importación, cartas y estrategias.
Nicolás Salmerón, 2
39009 Santander
Tel. 942 211 934
www.nexus-4.com



SEVILLA

NOSTROMO

Juegos, cómics, vídeo.
Carlos Canal, 24
41001 Sevilla
Tel. 954 211 818
(nostromo@level426.com) / www.level426.com



VIGO

BANDA DESEÑADA!

Cómics, dvd, contos, merchandising, xogos, posters, regalos, rol, figuras, camisetas. ¡Ahora en Vigo!
Ronda Cataluña, 27. 36206. Vigo.
Tel. / Fax: 986 129 571 (banda@mundo-r.com)



VALENCIA

IMÁGENES

Imágenes Cómics

El mayor stock de cómics, nacionales y de importación.

C/ Pelayo, 18

46007 Valencia

Tel. 963 520 573

Imágenes Shop

Cómic, ilustración, cine, rol, merchandising, ciencia-ficción y mucho más en 200 metros cuadrados.

C/ Ruzafa, 14

46004 Valencia

Tel. 963 943 924



VIGO

NORMA CÓMICS VIGO

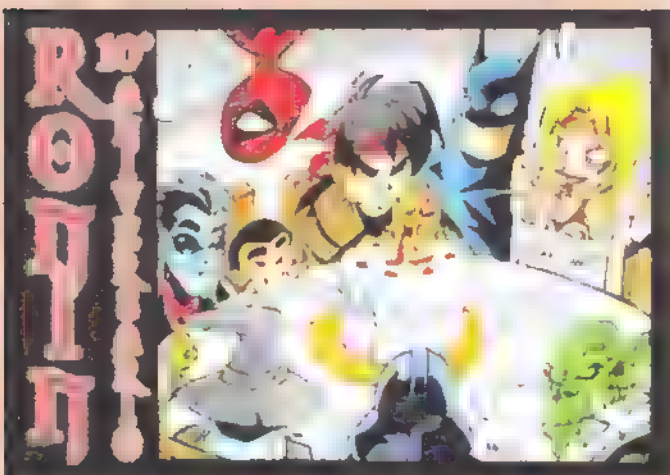
Cómics nacionales y de importación. vídeos, pósters, ilustraciones, libros de fantasía, figuras de colección, camisetas, revistas, juegos y... lo que tú nos pidas.

Ronda de Don Bosco, 22

36202 Vigo

Tel / Fax: 986 225 165

norma_vigo@yahoo.es



VITORIA

RONIN

Rol, Fantasía, Sci-Fi, Cómic, Magic, Juegos de cartas, Juegos de figuras coleccionables (Heroclix, Mage Knight, Star Wars, etc.), Warhammer... ¡Te enseñamos a jugar a lo que quieras!

C/ Pintor J. Apellániz, 3. 01008 Vitoria

Tel. 945 249 158



VITORIA

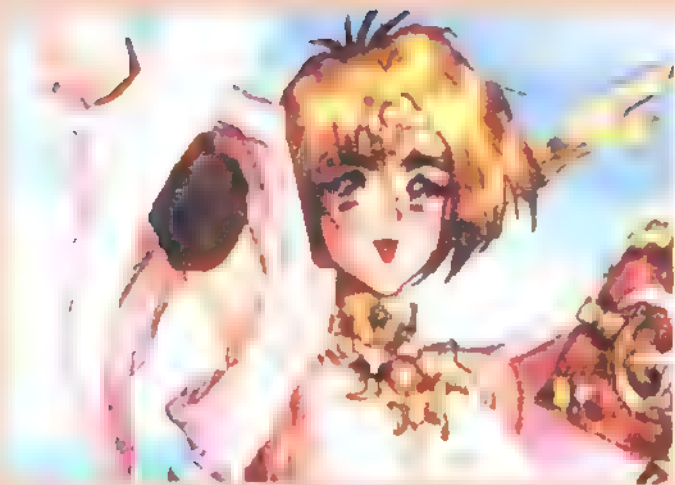
ZULOA IRUDIA

Ven a buscar aquí tus cómics.

C/ Correría, 21

01001 Vitoria

Tel: 945 261 547



ZARAGOZA

LIBRERÍA SAGA

Cómics, rol, miniaturas, anime, cartas coleccionables, camisetas.
C/ Santa Teresa, 28
50006 Zaragoza
Tel / Fax: 976 353 104



ZARAGOZA

TAJ MAHAL

Cómic en castellano, USA, clásicos, Magic, rol, coleccionismo, suscripciones. Envíos a toda España
C/ Juan Pablo Bonet, 16
50006 Zaragoza
Tel / Fax: 976 379 597
<http://personal1.iddeo.es/tajmahal>
(tajmahalcomics@retemail.es)



ZARAGOZA/MADRID

EL COLECCIONISTA

Doce años vendiendo ilusiones. Estamos especializados en todas las ediciones de cómic o tebeos en castellano (Vértice, Bruguera, Norma, Zinco, Toutain, Forum, etc...)

C/ Tribulete, 7. 28012 Madrid
Tel. 915 300 133 / elcoleccionista@mundofree.com

C/ Fueros 3. 50005 Zaragoza
Tel. 976 560 234 / nostromo-73@terra.es

¡Nueva tienda!
C/ Paseo Independencia, 24-26. C.C. "El Caracol" Local, 92
50004 Zaragoza
Tel. 976 210 587 / nostromosLL@mundofree.com

ESCRIBE A PUBLICIDAD@ASTIBERRI.COM

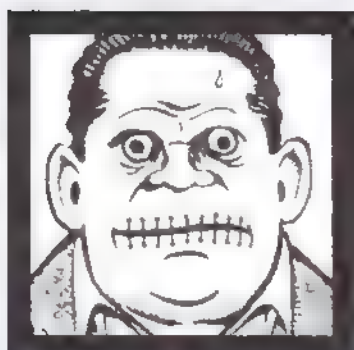


foto: Pedro Vera

Rostros extraños, apariciones fantasmales, psicoimágenes, ovnis, casas encantadas, psicofonías, teleplastias, estigmas, combustiones espontáneas, posesiones y muchos más enigmas envueltos en un puzzle que despliega sobre la mesa donde una vez practicó la ouija. ¿Fue en Bélmez? ¿En Monserrat? ¿En Cortijo Jurado? El misterio llega a la última página de TRAMA, donde otro dibujante vuelve a picar nuestro anzuelo.

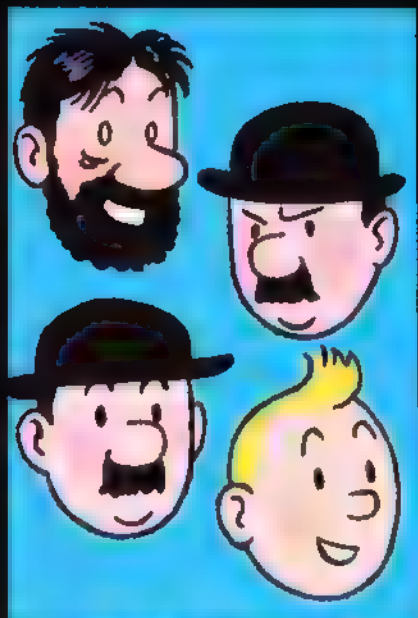
ESE MUNDO DEL MISTERIO

¿Crees en lo paranormal? Siempre me han fascinado estos temas. Por mi veneración exagerada de la razón pura, no puedo caer en la necesidad de negar lo que sea desconocido o misterioso para mí, sería estúpido, irracional y contra toda lógica. **¿Pueden los instintos acercarnos a otras realidades?** A veces nuestra inteligencia y educación tradicionales son obstáculos para percibir y comprender lo que escapa a nuestro entendimiento. La imaginación, los sueños, las drogas, la meditación, la inconsciencia, la relajación, incluso la locura, son caminos alternativos hacia parajes misteriosos. **¿Te ha ocurrido algún fenómeno extraño?** Hace años participé en una ouija. Pensaba que el vaso lo movían los que jugaban. Pero, poco a poco se iban retirando manos, hasta que sólo quedamos un amigo y yo. Y, ante nuestra perplejidad, el vasito corría como un demonio, sin apenas tocarlo. **En tu obra se nota cierto conocimiento de estos temas.** Siempre me han entusiasmado las películas de terror, los cómics de género, los cuentos de Poe, etc. De pequeño me ponía como una moto cuando echaban La Momia, Drácula o las historias de Ibáñez Serrador. De mayorcito descubrí La Puerta del Misterio y Más Allá, los programas del Dr. Jiménez del Oso, y ahí caí por completo en el lado oscuro. **¿Cual de tus personajes es el más abogado a lo parapsicológico?** Supongo que Nick Platino. No en vano nació para ser un detective de lo oculto y lo astral. Lástima que ahora tenga que ganarse las habichuelas ejerciendo de paparazzo y analista bufo en el submundo de la caspa y el famoseo. **¿Cómo definirías tu arte?** Directo, rotundo, claro, inocente, grosero, inconformista, chusco, ridículo y barato. O no. **¿Crees en el más allá?** Me temo que no, aunque me encantaría estar equivocado. **Al desencarnar, ¿en qué crees que te convertirás?** En una manada de gusanos, a no ser que de instrucciones a mis familiares para que incineren mis restos. Pero no me voy a quemar, que luego no puedo salir de zombie si se da el caso. **¿Has sentido la tentación de grabar psicofonías?** Por supuesto, cuando tenía 12 años, y un magnetófono recién regalado, grabé psicofonías, pedos, campeonatos de eructos, imitaciones y todas las posibilidades que ofrecía un cacharro de estos para un adolescente descerebrado de finales de los 70. **Qué te sugieren estos nombres...** H. P. Blavatsky. Una señorona con mucho tiempo libre. **Fernando Jiménez Del Oso.** Un héroe de juventud. **Las Apariciones Marianas de Garabandal.** No sabe, no contesta. **Las Caras De Bélmez.** Un fenómeno apasionante. **El Ente Extraterrestre Torralba.** Uno de mis personajes más simpáticos. Seguro que Jiménez del Oso se lo pasaría teta tomándose unas rondas con él. **¿Cuál es el tema dentro de lo paranormal que más te inquiete y que le hayas seguido la pista?** Sin duda, el de las Caras de Bélmez. Nadie se explica cómo vuelven a salir, a pesar de picar las paredes una y otra vez. Es acojonante. Yo no creo, ni dejo de creer en estas cosas, pero no duermo en esa casa ni jarto de vino. **ENTREVISTA: ALDO LINARES**

T R A M A 40

REVISTA MENSUAL DE CRÍTICA E INFORMACIÓN DE LA HISTORIETA • OCTUBRE 2004





TINTIN
75 ANIVERSARIO

COMIC
ElekTra

C/ SAN BERNARDO 20
28015 MADRID
TLF. 91 521 39 75

Fabulous Four

**¡LA LLEGADA DE
GALACTOPOULOS!**



MANZANO.
THANK YOU, JACK!

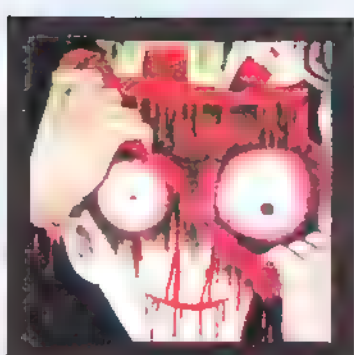
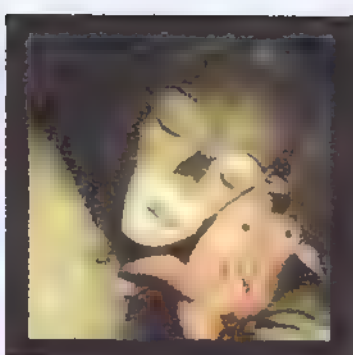
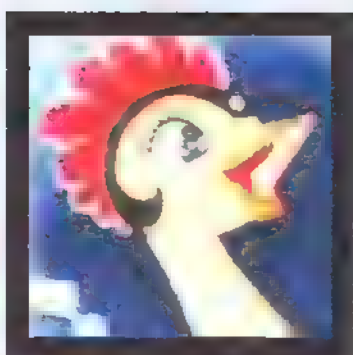
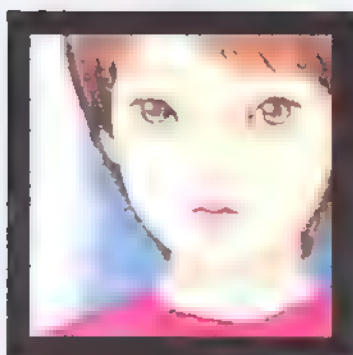


foto: Pedro Vera

planteamiento **noticias** **el criterio** Juaco Vizuite, Kike Benlloch y el Doctor Memoria aprovechan esta oportunidad para opinar **previews** **el manga por venir** Comentamos dos géneros del cómic nipón de moda en nuestro país: la Nouvelle Manga y el terror. Entrevistamos a Hideshi Hino, Boilet escribe para nosotros, confrontamos a Kan Takahama con Vanyda y hacemos apuestas para el manga que viene **nudo** Cada mes desentrañamos quién mueve los cabos que atan la industria del cómic: habla Nacho Carmona, creador de Dreamers.com **astiberri, zer berri?** ¿Qué hay de nuevo en Astiberri? Avanzamos la oportuna obra de Joel Andreas **osamu tezuka** Repasamos sus títulos y buscamos su legado en Japón **el reseñador** **humor** **guía de librerías** Joker está de aniversario **desenlace** Hablamos con Pedro Vera sobre parapsicología



MADRID COMICS

C/Silva 17-28004 MADRID

Tel: 91 559 16 02

Fax: 91 559 13 64

www.madridcomics.com



notici@sa

Redactadas por Koldo Azpitarte, Laureano Domínguez, Ricardo López, J. M. Ken Niimura

UN NUEVO SOPORTE PARA LOS TEBEOS

A partir de este mes y por primera vez en España se venderán cómics de la editorial Marvel digitalizados y con efectos audiovisuales en DVD.



foto: Manuel Bartual

De aquí a finales de año se pondrán a la venta once títulos que incluirán hasta seis comic books en este nuevo formato y diversos extras, así como diferentes opciones de sonido y la posibilidad de leer y escuchar dichos tebeos en su versión original en inglés o traducidos al castellano. Desarrollados por la empresa Intec Interactive en Estados Unidos y adaptados para nuestro mercado por Zeta Multimedia, su gerente, Xavier Prats manifestó en la presentación del proyecto su intención de llegar *“no sólo a los aficionados al cómic, sino también a un nuevo potencial seguidor del universo Marvel que disfrutará de una manera mucho más cercana al formato cinematográfico o televisivo donde tanto éxito están cosechando estos personajes últimamente”*.

Serán dos líneas de distribución las que hagan llegar al público este nuevo formato compatible con cualquier tipo de lector de DVD: una casa especializada en la distribución videográfica, Divisa Home Video, y un canal para la librería especializada, SD Distribuciones. La responsable de prensa de Divisa Home

Video, Inés Aceña, nos confirmó que los lugares de distribución serán las grandes superficies donde se venden grandes cantidades de películas en este formato, mientras que a través de SD han llegado ya a las librerías especializadas lujosos folletos que ofertan expositores de 20 ó 120 unidades.

Entre los primeros DCB (siglas para Digital Comic Book) que llegan este mes al mercado encontramos *El Increíble Hulk* de Bruce Jones y John Romita Jr. que incluirá un documental sobre cómo se crea un cómic, trailers de otros títulos y una galería de portadas originales; la miniserie *Lobezno Origen* dibujada por Andy Kubert, *The Ultimates* de Millar y Hitch, el *Daredevil* de Kevin Smith y Joe Quesada y *Ultimate X-Men Vol.1* en cuya sección de extras encontraremos el primer número de *X-Men* de Stan Lee y Jack Kirby publicado en 1963. Posteriormente verán la luz *Hulk/Lobezno*, *Daredevil/Elektra*, y los volúmenes 2 y 3 de *Ultimate X-Men*, mientras que en diciembre se lanzarán el cuarto y quinto volumen de esta serie de Mark Millar, Adam y Andy Kubert. **KOLDO AZPITARTE**

Vicente García, editor de Dolmen, es el organizador de los únicos Premios de la Crítica que se convocan en nuestro país y cuyos resultados se hicieron públicos el 12 de septiembre en las Jornadas de Avilés. Algunas voces reclamaron mayor transparencia en el proceso de selección y votación, así como en los nombres que componen un jurado formado por más de treinta críticos especializados en el mundo de los cómics y que trabajan tanto en televisión, radio, prensa escrita o Internet. Estos profesionales de la crítica decidieron que lo más destacable entre junio de 2003 y mayo de 2004 fue el dibujante extranjero Bryan Hitch, el guionista extranjero Alan Moore, el dibujante nacional Pellejero y el guionista nacional Manel Fontdevila. Respecto a las creaciones, eligieron la trilogía *Sofía/Ana/Victoria* de Guillem March (mejor obra nacional), *Monster* de Naoki Urasawa (mejor obra extranjera) y *Batman: El Resto es Silencio*, de David Hernandez (mejor obra teórica). Los premios-homenaje a toda una carrera se los llevaron Jordi Bernet y Bill Waterson.

Ante el indudable éxito del manga en nuestro país y la dificultad para acceder a información directa del Japón, tanto por el propio idioma como por ausencia de una distribución regular del material, nacieron publicaciones teóricas dispuestas a suplir esa carencia. Ahora llega Misión Tokio, una revista a todo color de 112 páginas por 5 euros y una tirada inicial de 6.000 ejemplares

que nace con la intención de ofrecer un mejor diseño y textos de calidad a cargo de expertos de España, EE.UU. y Japón. Para abrirse camino en la ya nutrida

oferta de revistas sobre manga, también regalarán un CD, pero aseguran que tratarán de "buscar el equilibrio entre la información más reciente de Japón y

MANUAL PARA VENDER MUCHOS TEBEOS, POR ÁLVAREZ RABO

El afán censor, convenientemente utilizado, se está transformando en algunos casos en una excelente herramienta promocional. Álvarez Rabo, dibujante bilbaino conocido por sus colaboraciones en El Víbora o el TMEO y que recientemente anunció su retirada sigue dando que hablar. Hace poco puso en marcha una circular en la que nos contaba que la edición portuguesa de *A las mujeres no les gusta follar* (*As mulheres não gostam de foder*) había comenzado a generar una notable polémica en el país vecino tras la retirada por parte de la policía de varios de sus álbumes en una librería de una ciudad del interior de Portugal llamada Viseu. Dicha acción policial, motivada por la reclamación de un ciudadano que se quejó a la autoridad por escándalo público, trascendió, según nos cuenta Álvarez Rabo, a los medios de comunicación, de modo que radio y televisión se hicieron eco de ella, planteándose incluso una interpelación parlamentaria al Ministro de Interior del país luso acerca de la polémica suscitada por la acción policial. Puestos en contacto con el autor, éste nos confirmó que "la retirada del material fue realizada sin orden judicial alguna y no se ha puesto una demanda por escrito, sólo verbalmente a la policía" y nos confirmó la repercusión positiva que la cobertura mediática del pequeño escándalo había tenido sobre las ventas de su álbum: "Llevaba un año en el mercado y se ha agotado en dos días, así que ahora se prepara la segunda edición. Asimismo, pronto se lanzará un nuevo título: Anal-fabetos". **KOLDO AZPITARTE**



España, el entretenimiento y la divulgación académica (ensayos sociológicos, periodismo de investigación)".

Ricardo Mena, activo fanzinero responsable de Cabezabajo y editor de tebeos tan interesantes como *El payaso Fred* o *Hicksville* (junto a De Ponent), se lanza ahora a una nueva aventura con-



sistente en la edición de camisetas, ediciones limitadas y diversos objetos de coleccionismo. Su primer producto es una camiseta diseñada por Dario Adanti con una ilustración de El Calavera disponible en cinco colores diferentes, a la que seguirá en breve una colección de chapas del mismo autor. Lo limitado de la edición (50 ejemplares de cada camiseta en edición firmada y numerada) hace recomendable la reserva en x-travaganza.net.

La Asociación Atiza!, iniciativa cultural de Vitoria, modifica el formato de la muestra Crash

Cómic para convertirla en un intercambio entre las ciudades de Buenos Aires y Vitoria, de modo que entre el 1 y el 4 de octubre estuvieron presentes en el Centro Cultural Recoleta de la capital argentina los autores Mauro Entrialgo y Abarrots, quienes participaron en una mesa redonda y expusieron muestras de su trabajo junto a Fontdevila, Vergara, Monteys y Santiago Orue. Más tarde, el 18 y 19 de noviembre, Dario Adanti, Lucas Nine y Pablo Sapia se reunirán en Vitoria y expondrán junto a Liniers, Esteban Podeti y Diego Parés en el Espacio Zuloa y la sala Dato. El resto de la programación está accesible en Crashcomics.com. Por otra parte, Atiza editó el primer título de la nueva colección de libros Vadillo Pedroso. El primero, *Pobreza y mendicidad*, es un trabajo de crónica fotográfica realizado por Santi Ochoa al centro de un Madrid salpicado por "pobres y mendigos políticamente invisibles". Se avanza nuevos títulos dedicados a los carteles creados por el sello Alehop (algunos realizados por el dibujante Olaf) o el fenómeno de los weblogs.

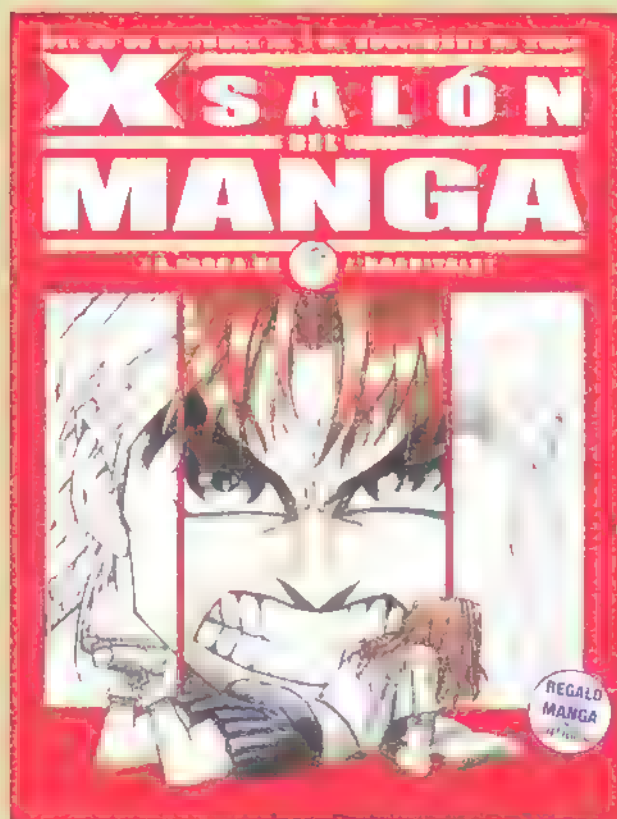
A la nueva serie de Nuria Peris para Dark Horse, se añade este mes la publicación de dos álbumes con autores españoles a cargo de una nueva editorial llamada Mahrwood Press: *Nagdila: Tale Of The Golden Age*, realizado por Eric Mahr y Esteve Polls y ambientado en la España musulmana y *Junior Pirates: Beginnings*, escrito por Chuck Dixon y dibujado por Guillermo Mendoza y Eduardo Alpuente.

Tal y como nos aclara el propio Mendoza, "en este album se relatan las aventuras de Eddie Teach, hijo del Pirata Barbanegra. En este primer álbum vemos cómo comienza su periplo y forja sus primeras alianzas y enemistades. Posteriormente le seguiremos en su búsqueda del legado de su padre junto a sus compañeros de viaje". Próximamente verá la luz en España alguna de las obras, más información en mahrwoodpress.com.

Burz editorial, ha sido creada por la gente de Burz con Ignacio Ochoa a la cabeza. Han dado el salto profesional tras su amplia experiencia en la fanedición. Para ello, editarán desde este mismo mes una colección que han llamado Lampin y cuyos dos primeros números son *La Mosca* y *Mildiou*, ambas escritas y dibujadas por Trondheim. También iniciarán el mes que viene la Colección Cierzo, dedicada a autores españoles con *Cutrelandia* de Kalitos, que constará de 48 páginas a todo color.



Del 29 de octubre al 1 de noviembre la Farga de L'Hospitalet será escenario de los 10.000 metros cuadrados dedicados a la décima edición del Salón del Manga, dirigido por Pilar Gutiérrez y organizado por FICOMIC. La duración

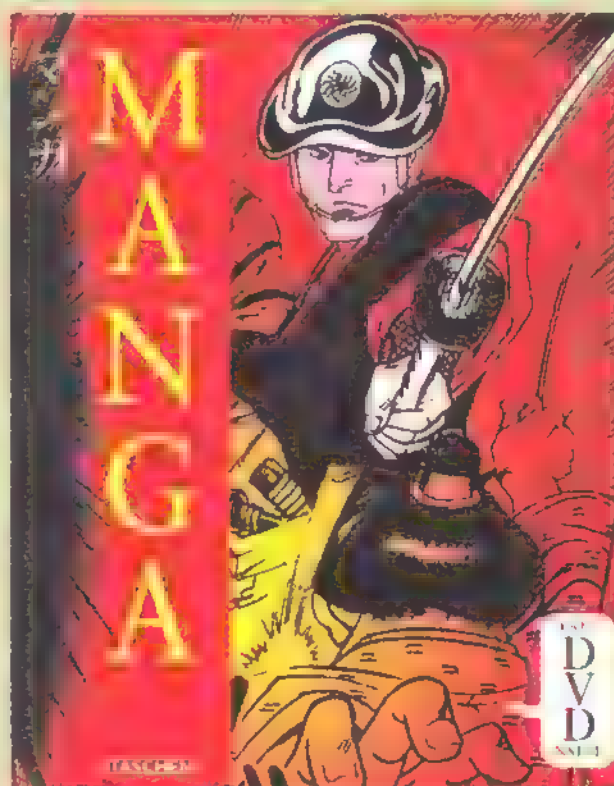


del mismo se ha prolongado un día con la intención de aumentar la asistencia de público y superar el record establecido el año pasado con la afluencia de 40.000 visitantes al recinto. Se exhibirá un ciclo dedicado a los samuráis y se dará una conferencia titulada Cuatro Samuráis del S.XVI en Cataluña, impartida por el catedrático de Kyoto, Àngel Ferrer. Las exposiciones estarán encabezadas por la titulada Samuráis en viñetas, una muestra de la vinculación del manga y la historia del Japón a través de objetos, grabados, películas y viñetas, y otra que mostrará todas las obras presentadas al concurso del cartel de esta edición, junto a la de su ganador, Isaac Sánchez Gonzalez. Las entradas cuestan 3 y 4 €.

El 13 de octubre se estrenó la adaptación al teatro del cómic de

Miguel Ángel Martín Kyrie, nuevo europeo, unas tiras despiadadas sobre el mundo de las oficinas y las vidas que sus arquetipos llevan, dentro y fuera de ésta y que La Factoría de Ideas recopiló hace unos años. Según Martín, *"la obra de teatro es diferente al cómic pero el espíritu y fondo se ha respetado a tope"*. Bajo la dirección de Pepe Mora (realizador de Tele 5, director de *Al salir de clase*), actores como Mariano Alameda, Nacho Vigalondo, Begoña Maestre y un Faivel, el cerdo de la historia, encarnado por Rafa Reaño, inicialmente se representa en el Teatro Fígaro de Madrid, en Doctor Cortezo, 5. La escenografía y el vestuario ha sido realizado por Mora y Martín, así que la fidelidad estética está asegurada.

Manga es un gran volumen divulgativo trilingüe castellano-italiano-portugués que reúne 135 fichas de los mangakas más importantes e influyentes del género. Su autor, Masanao Amano, biográficos y sobre todo muchos bibliográficos, un glosario de términos, direcciones web,



portadas y, lo que es más importante, abundante obra gráfica. Complementa el libro un DVD con entrevistas a dibujantes - entre ellos Furuya-, un recorrido por librerías de Tokyo y 900 portadas de manga. Un libro esencial en la elaboración de TRAMA 40.

Nacho Carmona, propietario y webmaster de Dreamers.com a quien entrevistamos en nuestra sección Nudo, ha de enfrentarse a una demanda judicial interpuesta por El Catálogo del Cómic S.L. (empresa propietaria de la tienda barcelonesa Cosmic) en abril de este año y cuya vista oral no se espera hasta el año que viene, relacionada con la tienda electrónica planetacomic.com, de la que Dreamers Networks era socio fundador. Se le acusa de competencia desleal, solicitándose una indemnización de 120.000 €. El pasado mes de mayo, Planeta de Agostini S.A. ganó a Dreamers Networks un arbitraje para recuperar el registro del dominio planetacomic.com.

Del 26 de noviembre al 4 de diciembre se celebrarán las VII Jornadas del Cómic de Almería, que, organizadas por el Colectivo De Tebeos comandado por Diego Cara, contarán con la presencia de Rafael López Espí, Antonio Martín, Hernán Migoya, Man, Lorenzo Gómez y diversos autores andaluces y almerienses. Durante los actos se presentará el primer número de la nueva etapa de *Tebeolandia*, el número 15 de *Mundos de Papel*, *Futuro Imperfecto* (antología de fantasía y ciencia ficción de Antonio Jesús

Morata) y *El tebeo español y sus autores*, primer volumen de una serie destinada a recoger entrevistas e ilustraciones raras de autores esenciales de la historieta clásica española, muchos de ellos ya desaparecidos como Escobar o Coll.

Paco Reina, traductor de cómics Marvel para Planeta DeAgostini, falleció el pasado 11 de septiembre a los 34 años. Entre sus trabajos para el mundo del cómic destacan *Lobezno: origen*, *Estela plateada*, *Vigilante nocturno*, *El guantelete del infinito* y la versión española del libro de Les Daniels *Marvel. Cinco fabulosas décadas de cómics*. Además de traductor, reali-

zó labores de articulista y correo de diversos cómics de Planeta de Agostini caracterizadas por una enorme amenidad y claridad expositiva.

La reflexión *Otaku: ¿nace o se hace?* se la harán en Getxo los participantes en una mesa redonda sobre los últimos treinta años de cómic japonés, complementada con una exposición genérica sobre el manga, útil tanto para profanos como aficionados. Star Wars también tendrá su protagonismo gracias a otra mesa redonda sobre el universo alrededor de la saga de películas, así como una exposición importada desde Sitges. Del 10 al 12 de diciembre

en la Estación de Las Arenas tendrá lugar el III Salón del Cómic de Getxo, cuyo cartel está firmado por Max, un dibujante esencial al que se le dedica también una exposición.

Pero sólo para conmemorar su treinta aniversario, el 21 de octubre llegará a los quioscos un tomo especial facsimil de los seis primeros números editados en el año 1974, que vendrá acompañado de una publicación de 64 páginas a medio camino entre el fanzine y la creación gráfica acráta, sin fotografías, sólo texto e ilustraciones, con la colaboración de autores como Miguel Brieva o Miguel B. Núñez.



El club de los jueves, la serie de Víctor Santos para Metroncho

TEBEOS PARA TODOS

El periódico gratuito *Metro* tiene a partir del 13 de Octubre un suplemento mensual de doce páginas que bajo la cabecera *Metroncho* incluirá diversas historietas de autores como David Ramírez, Enric Rebollo, Víctor Santos, Pau, Paco Cavero o Ricardo Pellegrina. Estamos hablando de un periódico que llega a millón y medio de lectores de Madrid, Barcelona, Valencia, Zaragoza, Sevilla o A Coruña, por lo que se transformarán en las historietas de mayor difusión del estado junto a la que aparecen en suplementos dominicales como *El Pequeño País*. Hablando de este último suplemento, hay que destacar el estreno de Luis Durán, que debutó el 10 de octubre con *Alicia encantada*, las aventuras de una chica que se traslada con sus padres a una casa embrujada. Por otra parte, una nueva revista juvenil llamada *Fantasy Zeppelin* ha llegado a nuestros quioscos con una heterogénea mezcla de contenidos que incluye cómics (*Giss*, doce páginas de Jarry, Lapeyre y Brants y *Shaolin Moussaka*, ocho páginas de Chauvel y Pedrosa, los autores de la muy recomendable *Ring Circus*), música (Shakira), motor (Rossi), cine (Tarantino), deportes o arte erótico en 84 páginas a todo color por 3,9 €. A esto, añadimos Embrujadas, editada por Panini y dirigida a las chicas que compran *Witch*, la masiva difusión de 900.000 ejemplares de *Mister K* y la revista *Megatop* incorporando el *Pafman* de Cera como sección fija. **KOLDO AZPITARTE**

AFICIÓN Y PROFESIÓN

Las Jornadas Internacionales del Comic de Avilés han llegado este año a su novena edición fieles al estilo que las ha hecho legendarias entre los aficionados: cultura, diversión y cercanía al público.

Este año presentaban como principal novedad la instalación de una Carpa de Encuentros frente a la casa de cultura, un lugar en el que comprar tebeos y productos afines, presentar novedades y tomarse unas copas. Este espacio, según Jorge Iván Argiz, codirector de las Jornadas junto a Angel de la Calle y Germán Menéndez *“ayuda a integrar más el evento en la ciudad, sobre todo con la gente que no es habitualmente consumidora de cómic y también con los más pequeños, que deben de ser los lectores del mañana”*.

A pesar de las lamentadas ausencias de última hora de Darwyn Cooke y de Bill Sienkiewicz -quien les dejó colgados con el billete pagado y sin posibilidad de devolución- esta fue una edición muy internacional. El norteamericano George Pratt se mostró como un tipo abierto y afable y sus escasos momentos libres los aprovechó para visitar Oviedo y Gijón cámara en mano, tomando numerosos apuntes del natural. Rick Leonardi nos comentó que preparaba una miniserie de Star Wars (precuela de la esperada tercera parte de la saga espacial), tras su paso por las series de la familia Batman. Mientras visitaba la exposición de Fernando Fernandez, Leonardi reconocía algunas páginas publicadas en las revistas de Warren, mostrando su admiración.

Siguiendo con las exposiciones, excelente fue la dedicada al británico Mark Buckinham, quien pese a sus 38 años arrastra una larga carrera a sus espaldas mientras pasa por un momento especial tanto en lo profesional como en lo personal; es probable que el año que viene venga a vivir a España con su novia española.

Existe en Avilés un evento convertido en clásico: el partido de fútbol de Organización contra Aficionados. El belga Crisse demostró sus dotes futbolísticas realizando meritorios pases a pesar de jugar vestido de calle. Menos habilidoso fue el dibujante portugués José Carlos Fernandes: nos confesó que le cuesta vivir de la historieta pero que no cesa en su empeño.

Miguelanxo Prado se acercó a Avilés para presentar la colección de sellos que Correos le ha dedicado, ofreciéndose a los asistentes la posibilidad de hacerse con



Darko Macan, Diego García y Rick Leonardi (foto: Germán Menéndez)

las últimas copias de las estampillas, prácticamente agotadas en toda España. Javier Pulido, Marcos Martín y Javier Rodríguez también asistieron al encuentro, participando en charlas pero alejados del bullicio. Las Jornadas son un espacio único para que el autor y el fan traben contacto de un modo natural y fluido. Sus multitudinarias comidas, cenas y noches de copas están siempre abiertas a todos los asistentes, *“un espíritu de camaradería que funciona, se contagia y se respira, ya que como organización tratamos de tender puentes en lugar de levantar muros”* según nos aclaró el propio Jorge Iván quien, a modo de valoración, quiso destacar la aceptación lograda por la Carpa de los Encuentros y minimizó la repercusión de las ausencias: *“Lo peor siempre es que un autor falle, pero como suele suceder, sabemos que serán los primeros en asistir en futuras ediciones”*. Asimismo destacó que cada vez hay más profesionales, de países bien distintos, que se acercan a Avilés, entre ellos Rodney Ramos, Ian Eddington o D’Israeli. **KOLDO AZPITARTE**

Dentro de los actos de la Small Press Expo (el salón del cómic independiente americano), destaca la concesión de los prestigiosos premios Ignatz, que este año han llegado a su octava edición con los siguientes galardonados: Craig Thompson (como mejor dibujante y mejor novela gráfica por *Blankets*), Kevin Huizenga (mejor historia corta por Glenn Ganges, aparecida en *D&Q Showcase Vol.1*), Carla Speed McNeil (por su serie *Finder*), Daniel Clowes (mejor comic por *Eightball #23*), Laura Weinstein (mejor talento prometedor por *Kramer Ergot #4*), Gabrielle Bell (mejor minicómic por *Lucky #3*) y James Kochalka (mejor cómic on-line, por *American Elf*).

Tras la impresionante acogida mundial de la última obra de Art Spiegelman, *Sin la sombra de las torres*, con multitud de reportajes en la prensa generalista, el autor prepara nuevos proyectos en el mundo del cómic. A la reactivación de su carrera como historietista no parece ajeno el hecho de que abandonara el año pasado su cargo en *The New Yorker*, que le absorbía gran parte del tiempo. Suponemos que el éxito de crítica y público que ha acompañado a la obra, con una amplia cobertura por parte de la prensa generalista, también habrá contribuido a estimular su capacidad creativa. En España, sin ir más lejos, obtuvo artículos a página completa en los principales diarios, una cobertura que habrá acercado la obra a un público no habitual, aunque algunas de las referencias a autores y series clásicas de prensa que

maneja el autor sólo están al alcance de unos pocos aficionados. Según sus propias palabras, Spiegelman prepara ahora “unas cuantas obras de las que alguna es de género histórico, otra es de corte autobiográfico y otra se adentra en la ficción. Realizar *Sin la sombra de las torres*, una visión narcisista de una tragedia mucho más importante que yo mismo, me permitió desarrollar

un estilo de narración fraccionado en el que estoy interesado en experimentar con otro tipo de material”.

Aunque la revista cinematográfica Imágenes de Actualidad da por segura la incorporación de Josh Whedon como guionista, director y productor de *X Men 3* tras el fichaje de Bryan Singer para diri-



BENDIS EN EL NEW YORK TIMES

Brian Bendis, guionista de *Ultimate Spiderman*, *Daredevil*, *Powers*, *The Pulse* y *Los Vengadores* ha encontrado tiempo en su ya apretada agenda para dibujar una página de cómic para la sección de economía del *New York Times*. En ella, Bendis explica cómo su empresa, Jinxworld, presta sus servicios a Marvel Comics: “querían que explicara cómo las pequeñas empresas interactúan con las grandes como Marvel para una sección especial sobre los Pequeños Negocios. Para ello tuve que explicar en qué consiste lo que hacemos, ya que la mayoría de la gente no sabe lo que son ni pueden ser los cómics”. Para ello se autorretrató como el personaje que explica el concepto de forma más o menos amena, al estilo de lo que había hecho para *Fortune And Glory* (obra autobiográfica sobre la relación de Bendis con el mundo del cine que contaba con varios fans dentro del prestigioso rotativo) y en una página trató de explicar al lector que contratando a Jinxworld, Marvel obtiene una fuerza creativa (el propio Bendis) con la que crear historias para sus personajes. Dibujar de nuevo ha despertado en Bendis el interés por crear más material de similares características y no descarta realizar una secuela de *Fortune And Glory*. **KOLDO AZPITARTE**

gir el quinto filme de Superman, parece que la cosa no está tan clara tras la confirmación de que será Simon Kinberg el escritor encargado de escribir el guión de la tercera parte de la saga mutante. Kinberg es el responsable de *Mr. And Mrs. Smith*, película de acción protagonizada por Brad Pitt y Angelina Jolie y fue el encargado de rescribir el guión de dos de las más recientes adaptaciones al cine de personajes de Marvel como son *Elektra*, spin-off de *Daredevil* y *Fantastic Four*, que se rueda en la actualidad. El guionista ha comentado que la historia de *X3* aun está siendo perfilada y manifestó su admiración por los dos filmes anteriores de la saga, así como



sus excelentes relaciones con Fox y Marvel en los dos proyectos anteriormente mencionados. Kinberg se declara lector habitual de los cómics mutantes y asegura que esta tercera parte ha

de ser la mejor y más espectacular de las tres, haciendo un paralelismo con *El retorno del rey*. Por otra parte, parece que New Line prepara una adaptación al cine de *Nightstalkers*, el cómic de terror de Marvel de los noventa que reunía a varios cazadores de vampiros y cuya luz verde dependería del éxito o fracaso de *Blade: Trinity*.

Rob Liefeld ha despedido a Robert Kirkman como escritor de *Youngblood Imperial* por su tardanza en entregar el segundo guión de la serie. En los últimos años de su trayectoria Rob Liefeld viene acumulando continuos retrasos e incidencias, como

ED BRUBAKER Y EL TERROR

Parece que tras unos años trabajando en exclusiva para DC Comics, a Brubaker no le han quedado muchas ganas de exclusividades y así, además de *Sleeper* y *The Authority* para DC y *Capitán América* para Marvel, prepara varios proyectos de creación propia de los que poco a poco vamos sabiendo cosas. *Black Sails* es una miniserie de tres episodios escrita por Ed Brubaker y dibujada por Sean Phillips (con quien también trabaja en *Sleeper*) y que mezcla terror y vampiros. La historia trata de un pueblo costero en tiempos de la Gran

Depresión que se ve asolado por un misterioso barco que aparece de noche entre espesas nieblas y que deja las aguas teñidas de rojo al amanecer. El propio Brubaker nos cuenta cómo se gestó el proyecto y sus impresiones al respecto: "Trabajar con Sean ha sido una de las más satisfactorias experiencias de mi carrera y poder continuar nuestra colaboración en un proyecto de nuestra propiedad en una compañía que ofrece algunos de los mejores diseños del mercado me parece simplemente perfecto. *Black Sails* es una idea que me vino de pronto a la cabeza y me pareció perfecta para comenzar a colaborar con IDW, ya que se sitúa en un género, el terror, con el que ellos están cosechando un notable éxito y nosotros le damos un enfoque distinto a todo lo que habían publicado hasta ahora. Cuando le mandé mi idea a Sean Phillips, este me respondió con un boceto de lo que podría ser la primera portada, muestra evidente de su interés e implicación en el proyecto". **KOLDO AZPITARTE**



Sleeper

con una miniserie escrita por Mark Millar de la que sólo se ha visto un número, y también un reguero de series inconclusas o anunciadas y nunca publicadas por su compañía. En lugar de Kirkman, toma las riendas de la serie Fabian Nicieza, buen amigo de Liefeld con el que realiza en la actualidad la nueva serie de *X Force*, que está resultando un notable éxito en los EE.UU. De hecho, la vuelta de Liefeld ha supuesto las mejores ventas del título en muchos años, mejores incluso que las de la peculiar ver-



sión realizada por Milligan y Allred. Y en Marvel preparan ya una miniserie de Shatterstar, uno de los miembros de *X Force* creado por Liefeld.

Drawn & Quarterly ha hecho público su plan editorial para los próximos meses, destacando la aparición del número 11 de *Berlin* de Jason Lutes, *Or Else* de Kevin Huizenga, *Dogs & Water* de Anders Nilsen, *Babel #1* de David B., *Above & Below* de James



Sturm, *The Frank Ritza Papers* de Collier y el número 17 de *Palookaville* de Seth, quien está recibiendo una notable cantidad de reseñas y artículos en la prensa canadiense por su *Clyde Fans* y por el libro *Bannock, Beans And Black Tea. Memories Of A Prince Edward Island Childhood In The Great Depression*, una colección de duras historias cortas escritas por John Gallant sobre las vida pauérrima y las privaciones de un niño vividas durante la Gran Depresión. Por si esto fuera poca notoriedad, Seth publicó en agosto una portada en *New Yorker*, un logro importante para un autor que lleva tiempo colaborando en la revista y que le debe mucho de su estilo. Ya para primavera del año que viene se espera la aparición de *Paul Moves Out*, el nuevo trabajo del todavía inédito en nuestro país Michael Raba-gliatti, *War's End Profiles From Bosnia 1995-96* con Joe Sacco profundizando en el conflicto bélico que más conoce, *Walt & Skee-zix*, reedi-

ción del clásico de Frank King o *Satiro-Plastic* de Gary Panter.

Carmine Infantino ha retirado la demanda interpuesta contra DC Comics por la posesión de los derechos de varios de los personajes que dibujó para la editorial entre 1943 y 1967, y que él consideraba creaciones suyas. Entre ellos se encontraban algunos tan conocidos como Batgirl o Flash, de cuya renovación se encargó el autor en 1956. "Obviamente los personajes tienen mayor valor comercial actualmente, fíjense en las películas de Spiderman" declaró en su momento Nicholas Perrella, abogado de Infantino. "Carmine cedió el permiso para usar a Flash en cómics, pero no en otros medios". Se ignora si ha habido algún tipo de acuerdo privado entre las partes, ya que se han negado a hacer declaraciones al respecto.



El Flash de Carmine Infantino

Quince años después de su adquisición por un hombre de negocios suizo, Fabrice Giger, Les Humanoïdes Associés, que pronto festejará su 30 aniversario, vuelve a manos francesas. El nuevo propietario es el productor cinematográfico Pierre Spengler (*Los tres mosqueteros*, *Superman*). Fue creada en 1974 por Dionnet, Druillet y Moebius. Editora de la ya mítica revista *Metal Hurlant*, guarda en su catálogo autores como Bilal, Bouq, Jodorowsky, Margerin, Manara o Dupuy & Berbérien. Si bien la línea editorial no es probable que sufra alteraciones, la llegada de Pierre Spengler supondrá un aumento de las sinergias en el terreno audiovisual. Conviene recordar que, hace unos meses, Humanoïdes formó una alianza con DC que aumentará de manera espectacular la presencia de la editorial francesa en el mercado estadounidense. Por otro lado, la editorial dará la bienvenida en su catálogo a Jacques Tardi, adaptando una historia de Manchette titulada *Le Petit Bleu de la Côte Ouest*, cuya publicación está prevista para el primer semestre de 2005.

El director de cine Jean-Jacques Beineix (autor del documental *Otaku*), acaba de publicar un álbum, dibujado por el también neófito Bruno de Dieuleveult, creador de storyboards para el cine (*Este-Oeste*): *El negocio del siglo*. Dicho evento ha tenido un gran impacto mediático (apariciones en los medios, website, tour por librerías de toda Francia...), el cual parece más ligado al hecho de que un director se pase al noveno arte que a su trabajo en la historieta. El guión es una adaptación de la novela *La doncella de hielo*, de Marc Behm, el cual intentó llevarlo a la gran pantalla infructuosamente. Pero lo que ha generado un gran revuelo -más de 700 mensajes al día en los foros de Internet- es sobre todo el bonus mediático asociado a una celebridad de otro campo que se pasa al cómic, consiguiendo un impacto que alcanzan muy pocos.

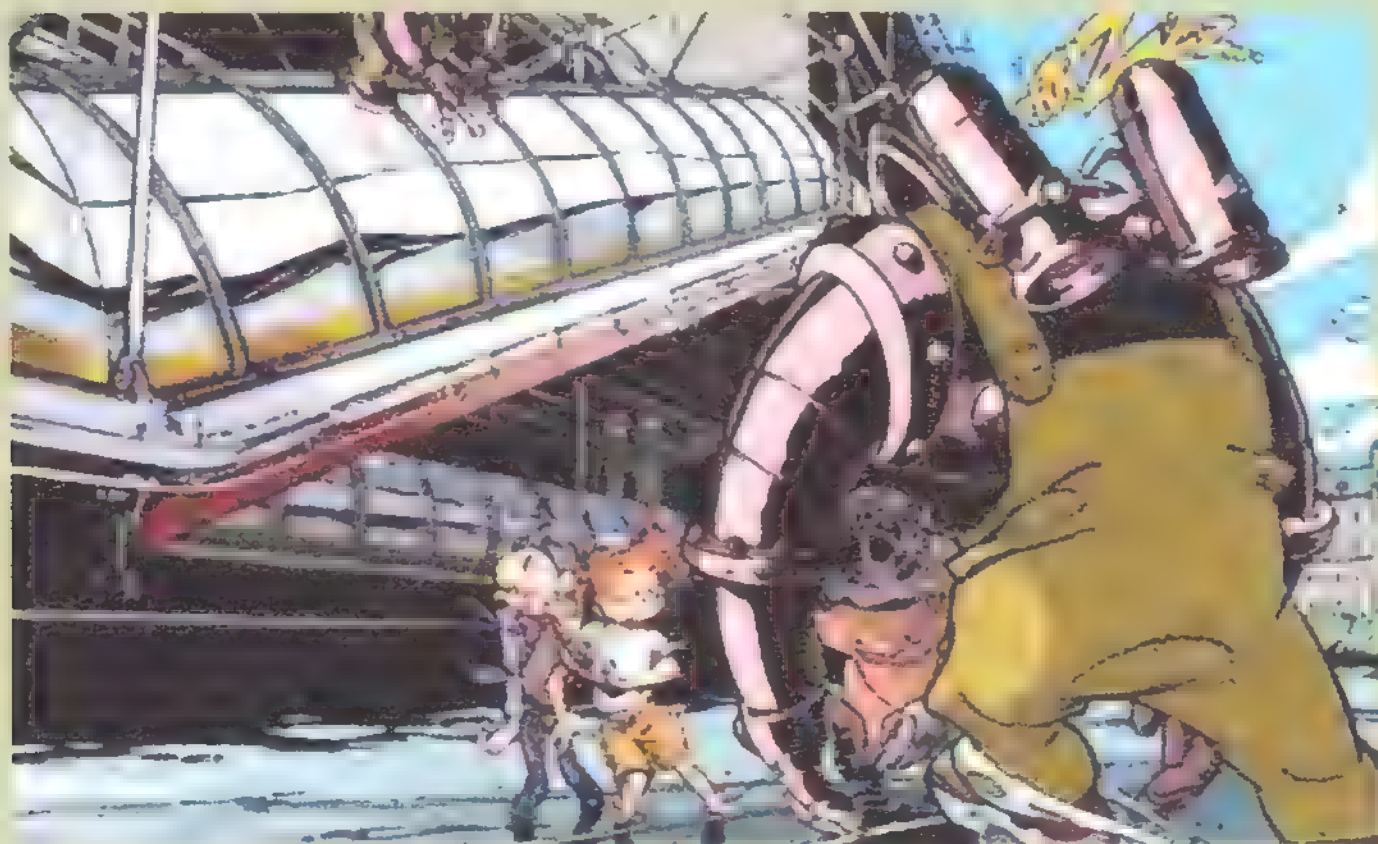
El periódico belga *Le Soir* estará publicando diariamente durante dos meses la aventura de Tintín *El secreto del Unicornio* en su original blanco y negro, recupe-

rándose para la ocasión diecisiete dibujos que no han aparecido en las sucesivas ediciones de dicha aventura. Pero lo más destacable es la dimensión política de ésta reedición, ya que inicialmente se editó en el diario durante la ocupación alemana. Ésto le supuso ciertos problemas con la justicia de los que pudo salir bien parado y sin cargo, ya que no había mostrado ninguna actitud pro-nazi durante la contienda.

La bella provincia, 72 y último volumen del solitario cowboy y primero del nuevo equipo, el humorista Gerra al guión y Achdé al pincel, ha generado polémica y malestar en Canadá. Ambientado en Québec, el héroe persigue a un forajido para conseguir una recompensa, lo cual se aleja bastante de su ética habitual y, si bien el dibujo brilla a un buen nivel, el guión está salpicado de anacronismos, falta de documentación, léxico supuestamente de Québec incorrecto y gags de mal gusto.

El último volumen de Spirou, *París bajo el Sena*, de Morvan y Munuera, el nuevo equipo de la serie, ha generado una cierta polémica entre los aficionados. Por una parte, el guión rompe con lo anterior utilizando localizaciones realistas en lugar del universo propio de Spirou y Fantasio o mostrando al conde de Champignan embelesado por una antigua condiscípula, y el dibujo de Munuera rompe también con lo anterior, con un estilo más próximo al manga que al de Janry o Franquin.

Spirou: París bajo el Sena



El día 10 de Agosto los 6 periódicos japoneses de mayor tirada publicaban un anuncio de Inoue Takehiko (autor entre otros de *Vagabond*) con motivo de los cien millones de ejemplares vendidos de *Slam Dunk*, su obra más conocida, centrada en el mundo del baloncesto. El autor daba así las gracias a los lectores por su fidelidad realizando un dibujo diferente para cada diario. Según algunas fuentes este alarde podría haberle costado alrededor de 160 millones de yenes, lo que es una buena prueba de la creciente popularidad y poder del autor.

Howl's Moving Castle, película de Hayao Miyazaki de la que os hemos ido informando anteriores números, competía en la sección oficial del Festival de Cine de Venecia, donde ha resultado gana-

dora del Premio Osella al mérito en los apartados técnicos y de expresión cinematográfica. A pesar del logro que esto supone, este premio es indudablemente inferior a los ya obtenidos por otras obras del mismo autor, entre los que figuran el Oso de Oro del Festival de Berlín o el Oscar a mejor película animada.

La popular tienda de segunda mano Mandarake ha sido reconocida culpable de un caso que salió a la luz el año pasado y que la relacionaba con unos manuscritos de manga vendidos en ella de manera ilegal. Según se dicta en la sentencia, estos documentos fueron robados de una editora en bancarrota, y por tanto vendidos sin la correspondiente licencia de ventas. De esta manera, Yayo Watanabe, autor de manga para mujeres y uno de los afectados,

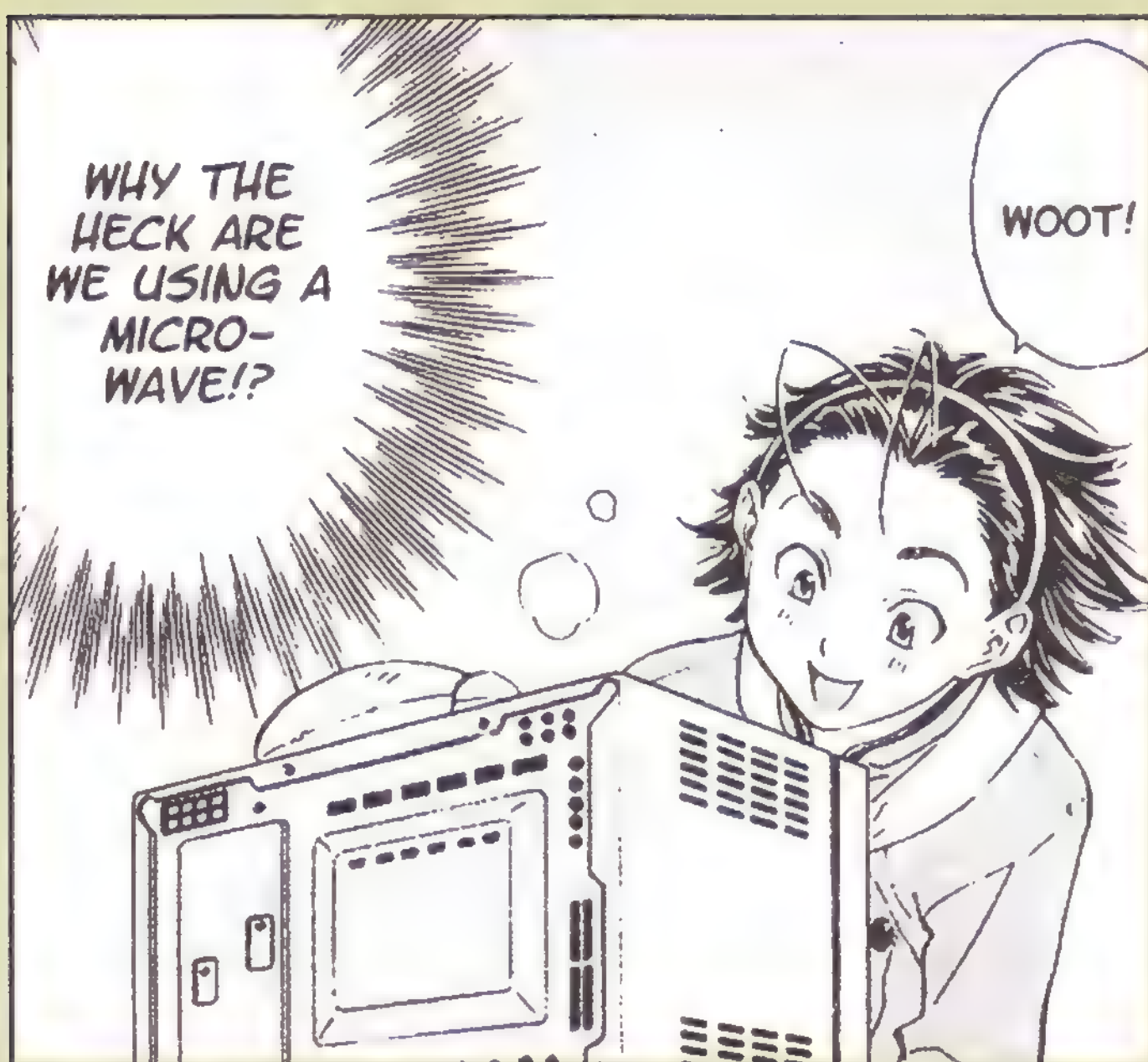
será indemnizado con 180.000 yenes, una cifra muy por debajo de los 10 millones que pidió en un principio.

Yahoo! Auction y Manga Japan realizaron no hace mucho una subasta en la que se ofrecía la posibilidad de aparecer como un personaje en el manga *Abusan* del autor Shinji Mizuno. La subasta, que remontó hasta los 20 millones de yenes, fue finalmente cancelada por el propio autor. Las razones que argumentó fueron que ésta se realizó como un aliciente para los fans, pero que no podría aceptar esa cantidad tan desorbitada por los derechos de aparición en una sola página.

Una nueva revista enfocada a mujeres adultas ha visto la luz en Japón de la mano de Shufu-to-Seitatsusha, editorial que ya posee numerosos títulos muy populares en ésta línea. La principal novedad de este lanzamiento es que se trata de una revista de contenidos centrados en el anime y videojuegos en su totalidad, con artículos sobre *Fullmetal Alchemist* o *Mobile Suit Gundam Seed Destiny*.

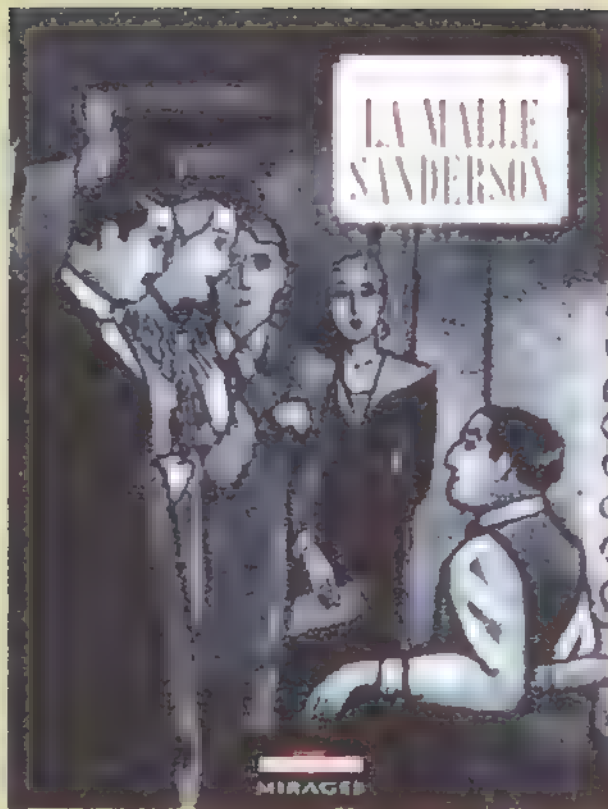
Este mes comenzará a emitirse en TV Tokyo una nueva serie titulada *Yakitate!! Japan* basada en el manga de Takashi Hashiguchi publicado en la revista *Shonen Sunday* (Shogakukan). La historia nos presenta a un chico llamado Kazuma Azuma, poseedor de una habilidad única en el mundo por la que es capaz de cocinar un pan de origen japonés de fama mundial.

Yakitate!! Japan



Tras la resolución de su contencioso con la editorial Casterman François Bourgeon y Claude Lacroix acaban de fichar por Vents d'Ouest. Como consecuencia de este acuerdo el tercer tomo del *Ciclo de Cyann* se pondrá a la venta en febrero de 2005 en Vents D'ouest, perteneciente al grupo Glénat. Ironías de la historia, Bourgeon había abandonado Glénat por Casterman, una noticia que levantó bastante polvareda en su momento.

Tras doce años alejado del cómic y dedicado a la ilustración —entre otras cosas, las portadas de las ediciones francesas de Harry Potter— y a la pintura, Jean-Claude Götting (París, 1963), que publicara sus primeros trabajos



en Futuropolis, vuelve por la puerta grande. Así, en *La Malle Sanderson* cuenta la historia de un ilusionista de los años treinta. Publica Delcourt.

En el actual mercado francés no escasean las novedades ni las editoriales, sin embargo, el grupo

Glénat se dispone a lanzar dos nuevos sellos: Caravelle y Paris-Bruxelles. Según Joachim Regout, nuevo responsable de Caravelle, cuenta con un equipo de redacción belga instalado en las oficinas de Glénat Benelux. Sus colecciones se centrarán en los temas de la ciudad y el viaje. Por su parte, Paris-Bruxelles sería más bien una especie de colección de Glénat de tradición franco-belga.

La última cabecera en resucitar en el mercado francés ha sido Yéti. Sale de los caminos más trillados para ofrecernos un sumario en el que encontramos a Florence Cestac y Chantal Montellier, mano a mano junto a autores como Cunéo, J-C. Deveney, Pékélé y Aude Soleilhac.

EL RENACIMIENTO DE FUTUROPOLIS

La compra de Dupuis por el grupo Média Participations (propietario de Dargaud y Lombard) ha provocado un auténtico baile de personal dentro del mundo editorial franco-belga. Tras la marcha de Duvault, explicada en el anterior número de TRAMA, le ha tocado el turno al director de las colecciones Aire Libre, Repérages, Espresso y Empreintes: Sébastien Gnaedig. Su marcha no es por desacuerdos sino por su interés en “contribuir a la renovación de la historieta y garantizar un seguimiento de los autores y una calidad de los álbumes cada vez mayor”; Sébastien Gnaedig se hará cargo del relanzamiento del sello Futuropolis. Creada por Etienne Robial y Florence Cestac a finales de los años setenta, Futuropolis fue el germen de una renovación de la historieta francesa con un catálogo que incluía a Tardi, Bilal, Swarte, Baudoin, Kiki Picasso, Götting y otros. Tras una etapa de

colaboración con Antoine Gallimard, Robial vendió Futuropolis a la veterana editorial francesa para convertirse en director artístico de Canal Plus, cargo que sigue ocupando en la actualidad. Gallimard mantuvo el sello en hibernación hasta que, en abril, Mourad Boudjellal, fundador y patrón de Éditions Soleil, consiguió convencer a Gallimard para relanzar Futuropolis creando una nueva sociedad al 50/50. Es de ese catálogo por elaborar pero también de un fondo lleno de títulos de gran calidad del que se hará cargo Gnaedig. El ex director editorial de Dupuis tendrá total libertad para decidir la línea de Futuropolis: publicarán un número limitado de álbumes —entre 15 y 20 al año— dando preferencia a temas poco tratados en la historieta actual y dando libertad creativa a los autores, intentando llegar a un público no iniciado en el cómic y poniendo especial cuidado en la elaboración. **LAUREANO DOMÍNGUEZ**

Kike Benlloch

Las otras tijeras



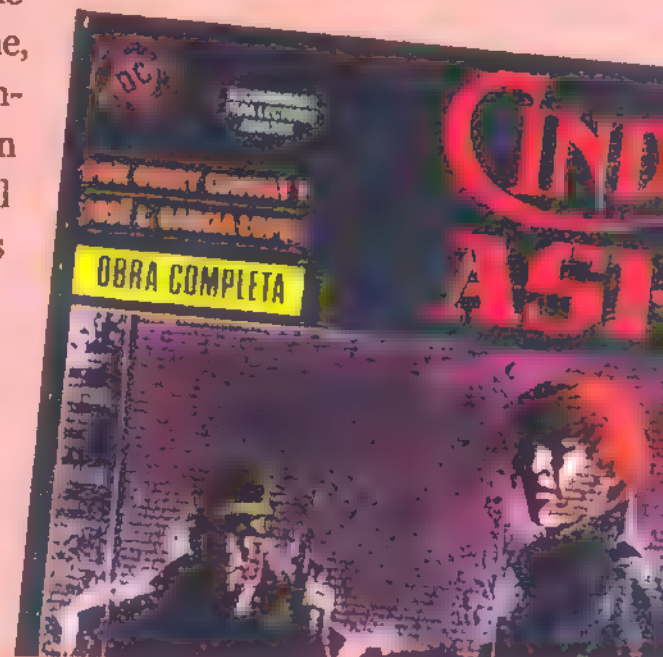
En cierta escuela de cine se barajaban títulos para visionar en clase cuando algunos alumnos rechazaron varios filmes antiguos. “Ésos tienen que ser un coñazo; están en blanco y negro”, zanjaron. Olvidada la incredulidad de aquella anécdota, salgo de ver una película del treinta y tantos –sí, sí, hubo un tiempo sin DVDs-, una historia de suspense originalísima, que mezcla con maestría elementos fantásticos y convenciones -vistas ahora, claro- de género negro. Y me da por pensar que si en su día fue Goebbels quien censuró el filme, en la actualidad quizás simplemente pasaría desapercibido: enterrado por la marabunta de mediocridades con que las grandes compañías inundan el mercado para agrandar su pedazo de tarta. No es inócuo; la distribución condiciona tanto hoy, como la censura entonces.

Dice un conocido que con Internet toda la información está al alcance, así que nadie se interesa por conocerla. Cuanta más facilidad, más pasividad. Cuanta más pasividad, más sumisión. Si nos dejamos, nos zampa la “apisonadora” (Guitián dixit) USA; vivimos un tiempo de hegemonía cultural y uniformidad mental. Pero afortunadamente, uno puede aún encontrar joyas; están ahí, en las bibliotecas, en los archivos, muriéndose de polvo, y las salva –si acaso- un “oye, léete éste que es muy bueno”, un boca a boca –nunca mejor dicho- que les devuelve la vida. Te abres un libro del mil novecientos catorce que retrata el postuero de una fiesta de alto copete y, si entornas la vista para obviar que la ropa ya no es igual, flipas con la lucidez y la vigencia del retrato. El interés de una obra reside en buena medida en su capacidad para trascender su origen geográfico y cronológico. Hoy se genera una producción ingente de bienes cult... de consumo, quiero decir, y ¿cuántos conservarán su valor en unos años? Por no decir unos meses, a la velocidad de zapping a la que se paren los best sellers. Bien pocos. Así que, a armarse de brújula y paciencia y a buscar algo bueno... aunque sea “en blanco y negro”.

los tebeos del

Doctor Memoria

En una época en la que muchos de ustedes seguramente no habían aprendido a leer, Ediciones Zinco publicó buena parte del material más interesante que a principios de los 90 editaba DC. Algunos de los mejores cómics de superhéroes jamás realizados vieron la luz al amparo de una línea editorial que aún hoy rememoro con cariño. Pero no todos fueron de índole superheróica. Precisamente uno de los más interesantes narraba una historia en la que capas, mallas chillonas y rayos láser brillaban por su ausencia: *Cinder & Ashe*. Sus autores, Gerry Conway, un guionista de oficio y José Luis García López, un español habitual del cómic americano. Ashe y Cinder son una pareja atípica de detectives: él, un curtido veterano de Vietnam con el corazón blando; ella, una joven mestiza afroasiática con un pasado de miseria y dolor que supo salir adelante gracias a la ayuda de Ashe, pero que aún tiene que hacer frente a sus demonios para estar en paz consigo misma. Más original de lo que esta sinopsis sugiere, es un tebeo atrevido e inteligente que puede encontrarse en cualquier librería con fondo de catálogo, ya sea en su edición original de cuatro números o en forma de retapado.



HUMOR ABSURDO EN LA MESA REDONDA CON LA EDITORIAL "ZAS"



Juaco Vizuete

previews



PREVIEWS | OCTUBRE 2004

4,5 dólares. Diamond. previews.diamondcomics.com

Previews es el nombre del catálogo de compra por correo de material americano en el que puedes ver imágenes y leer descripciones de los comic books, tomos, revistas, libros, DVDs y merchandising que será puesto a la venta dentro de tres meses y pedirlo a tu librería favorita. Este mes, el material de diciembre.

Octubre más que ser el mes de una editorial es el mes de un escritor, ya que Mark Wald estrena serie en DC Comics (*The Legion Of Superheroes*), en Top Cow (*Hunter-Killer #0*), prosigue con su exitosa etapa en los *Fantastic Four* de Marvel y hasta se marca alguna colaboración en la serie *Voltron: Defender of the Universe*. Tan sólo Warren Ellis rivaliza en productividad con él.

De todos modos, vuelve a ser Marvel la editorial destinada a acaparar la atención de la mayoría de los lectores con la publicación del esperado segundo volumen de *The Ultimates* y una miniserie que une a estos con los *Ultimate Fantastic Four*, titulada *Ultimate Secret*. También destaca este mes la miniserie *X Men/Fantastic Four*, realizada por el ubicuo Pat Lee y la recuperación de un título clásico de la casa: *What if...?*, con una serie de especiales con títulos tan sugerentes como ¿Y si Karen Page no hubiera muerto?, ¿Y si el Doctor Muerte se hubiera convertido en La Cosa? O ¿Y si el General Ross se hubiera transformado en La Masa?, tal y como avanzamos en las noticias del mes pasado. Respecto a los tomos, tenemos los primeros del Reload mutante y los correspondientes a la saga de *Avengers: Dissambled*, tebeos de superhéroes entretenidos que harán las delicias de los fans del Universo Marvel.

DC Comics, además de la serie de la Legión, comienza la esperada maxiserie de Lapham y Bachs en *Detective Comics* (protagonizada por Batman), hay una miniserie de Deadshot y se reeditan en tomo las miniseries *JLA*:

Another Nail y *DC: The New Frontier* (volumen 1 de 2). Richard Corben es el protagonista del número 2 de *Solo* y vuelve *Astro City* con una miniserie titulada *The Dark Age*. En Vértigo destacan el tomo recopilatorio de los primeros números de *Swamp Thing: Bad Seed* y la novela gráfica de *Constantine: All his engines*, que coincidirá con el lanzamiento de la película inspirada en el personaje e interpretada por Keanu Reeves.

Dark Horse nos sorprende con *Concrete: The Human Dilemma*, el retorno de un personaje al que muchos daban ya por olvidado. También editan una nueva serie estilo amerimanga titulada *Karas* (que dibuja la española Nuria Peris), un comic book de samuráis titulado así precisamente (realizado por Ron Marz y Luke Ross) y un interesante libro en torno a la obra de Don Bluth: *The art of animation drawing*.

En Image tenemos el *Desperado Primer*, un especial para promocionar una nueva línea de comics con gente como Jenkins o Tony Harris, una novela ilustrada sobre un

Quijote contemporáneo titulada Quixote o el primer número del crossover entre Darkness y Superman.

Por lo que respecta a las independientes de menor tamaño, Amaze Ink./Slave Labor Graphics edita *Biff! Bam! Pow!*, una antología del siempre estimulante Evan Dorkin. Avatar Press prosigue su descarada explotación del nombre de Alan Moore con la edición en tomo de la miniserie *Yugoth Cultures* y se animan con la adaptación de *Hypotetical Lizard*. Además nos obsequian con un especial navideño del *Dicks* de Ennis y McRea. Devil's Due parece querer diversificar su línea editorial y nos presenta *Infantry*, de Joe Casey y Clement Sauve. Drawn and Quarterly recopila en un tomo los trabajos de Julie Doucet fuera del cómic en *Lady Pep*. Fantagraphics exprime un poco más el éxito de *Hate* recopilando en un solo -y asequible- tomo la etapa en blanco y negro de la serie. I Books prosigue con la recuperación de *Mister X*, serie repleta de ilustres colaboradores como Seth, Gaiman y McKean o Los Hermanos Hernández, Moonstone hace lo propio con las páginas dominicales de *The Panthom* que dibuja el notable Graham Nolan y de Oni Press destacamos la edición en tomo de los números 7 a 12 de la serie *Love Fights* de Andy Watson y el inicio de una nueva miniserie de *Queen And Country*, esta vez dibujada por Rick Burchett.

La nueva revista de humor GAG cuenta entre sus colaboradores con gente como Barry Dutter, Rick Parker o Mike Kazaleh. Humor paródico con el MAD como referencia. También se reedita un raro portafolio de Jack Kirby de los 70, recomendado para sus fans más incondicionales.

En la sección de libros destaca Terry Prachett: *The Art of Discworld* (ilustrado por Paul Kidby), *The Superhero Book* (un mamotreto de 750 páginas indexando más de 300 personajes) y *The Science of Supervillains*, secuela de *The Science of Superheroes* que profundiza en las bases científicas que sustentan algunos conceptos superheroicos. ■

LOS 15 DEL MES

DARK HORSE *Concrete: Human Dilemma*. Paul Chadwick. Comic Book. 32 páginas. Blanco y negro. (Pág.17). **DC COMICS** *Detective Comics 801*. Lapham y Bachs. Comic Book. 40 páginas. 3 \$. Color. (Pág. 56). **DC: The New Frontier Vol. 1**. Darwin Cooke. Rústica. 208 páginas. Color. 20 \$ (Pág. 67). **JLA: Another Nail**. Rústica. 160 páginas. Color. 13 \$. (Pág. 74). **Legion of Superheroes**. Waid y Kitson. Comic book. 32 páginas. Color. 3 \$. (Pág.78). **Solo 2**. Corben y Arcudi. Comic book. 48 páginas. Color. 5 \$. (Pág. 81). **Swamp Thing: Bad Seed**. Rústica. 144 páginas. Color. 10 \$. (Pág. 111). **IMAGE** *Desperado Primer*. Varios. Comic book. 32 páginas. Color. 2 \$. (Pág. 134). **Hunter-Killer**. Waid y Silvestri. Comic book. 16 páginas. B/N. 0,25 \$. (Pág.163). **MARVEL** *Ultimates*. Millar y Hitch. Comic book. 32 páginas. Color. 3 \$. (Pág. 176). *Ultimate Secret*. Ellis y McNiven. Comic book. 32 páginas. Color. 3 \$. (Pág. 176). *Astonishing X Men Vol.1: Gifted*. Joss Whedon y John Cassaday. Rústica. 144 páginas. Color. 15 \$. (Pág. 176). **INDEPENDIENTES** *Hypotetical Lizard*. Anthony Johnston y Lorenzo Lorente. Comic book. 40 páginas. B/N. 4 \$. (Pág.241). *Infantry*. Casey y Sauve. Comic book. 32 páginas. Color. 3 \$. (Pág. 261). *Buddy does Seattle*. Peter Bagge. Rústica. 340 páginas. B/N. 15 \$. (Pág. 294). *Queen and Country: Declassified*. Rucka y Burchett. Comic book. 32 páginas. B/N. 3 \$. (Pág. 322).



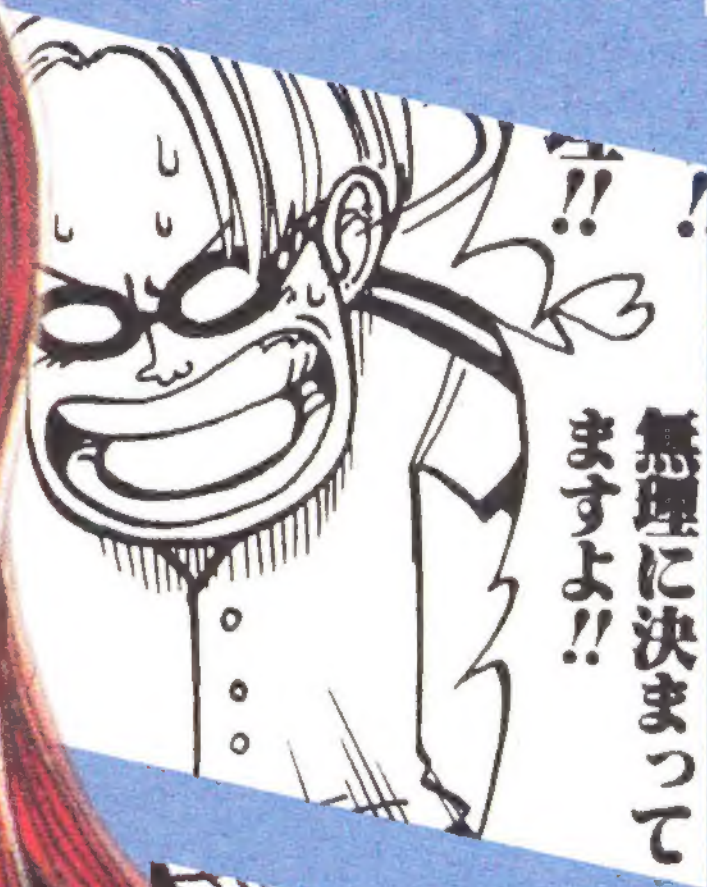
SUSCRÍBETE A TRAMA

TRAUMATÍZATE POR SÓLO 25 EUROS AL AÑO Y RECIBE CÓMODAMENTE EN TU CASA LA REVISTA TODOS LOS MESES

ENTRE TODAS LAS SUSCRIPCIONES RECIBIDAS ESTE MES SORTEAREMOS UN ÁLBUM DE LOS LOBOS DE LA PARED, EL CUENTO DE GAIMAN ILUSTRADO POR MCKEAN

Escribenos a astiberri@astiberri.com o a TRAMA.
Aptdo. de Correos 485, 48080 Bilbao

EL **manga** POR VENIR



De entre las montañas de *shoju* y *shonen* consumido masivamente por *otakus* caucásicos adolescentes comienza a abrirse paso el manga de peso argumental como el *gekiga*, el género de terror o la corriente afrancesada que fusiona manga y BD, entre otros. En este dossier picamos de aquí y de allá para enterarnos.

1994-2004 LIBRERIA JOKER

10 años de tebeos

joker comics

Bertendona 2

48008 Bilbao

94 415 91 27

joker@astiberri.com

joker juegos

Fernández del

Campo 24

48008 Bilbao

94 443 92 97

joker@bilbao.net





Un tebeo
semanal,
de 52 páginas, con
dibujantes españoles y
por sólo 1,20 euros,
¿quién da más?



Y, de **REGALO**,
un tremendo
juego de
cartas



www.revistamisterk.com